STEVE JACKSON E
IAN LIVINGSTONE
APRESENTAM

DUNGEONEER

AVENTURAS FANTÁSTICAS

RPG AVANÇADO

Título do original em inglês
DUNGEONEER ADVANCED FIGHTING FANTASY

Publicado por Penguin Books Ltda.
Harmondsworth, Middlesex,
England
Copyright concepção © Steve Jackson e Ian Livingstone, 1989.
Copyright texto © Marc Gascoigne e Pete Tamlyn, 1989.
Copyright Ilustrações © John Sibbick, 1989.
Copyright Mapas © Leo Hartas e Steve Luxton, 1989.

Direitos exclusivos para o Brasil
Copyright © 1995 by Marques Saraiva Gráficos e Editores Ltda.
Rua Santos Rodrigues, 240
Estácio
20250-430 Rio de Janeiro — RJ.
Tels.: (021) 273-9447 / 273-9449 / 273-9498
Proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem a permissão escrita da editora.

ISBN: 85-85238-48-8

Tradução
Lilia Oliveira

Editoração Eletrônica:
MMFREIRE - Editoração e Arte

Scan por dvar
http://dungeon6.blogspot.com

SUMÁRIO

ENTRE NO JOGO! 1
- Novos Aventureiros Começam Aqui
- Veteranos Começam Aqui

1. COMEÇANDO 9
- Os Aventureiros
- O Mestre

2. OS AVENTUREIROS 21
- *PERSONAGENS-AVENTUREIROS*
- Habilidade
- Energia
- Sorte
- Habilidades Especiais
- Feitiços
- Equipamento
- Histórico
- Personalidade

DUNGEONEER AVENTURA I: *"A TORRE DO FEITICEIRO"* 34

3. AS REGRAS DO JOGO 105
- *CRIAR UM AVENTUREIRO*
- A *Folha de Aventuras*
- Habilidade
- Energia
- Sorte
- Habilidades Especiais
- Habilidades Especiais de *Magia*
- Raças Não-Humanas

Dinheiro e Equipamento
Personificando Seu Aventureiro

LUTAR EM COMBATES 147
Os Dados
Tempo
Combate Contra Um Oponente
Danos
Combate Sem Armas
Oponentes Múltiplos
Armas de Projéteis
Cura e Recuperação de Características

OUTRAS AÇÕES E SITUAÇÕES 177
Afogamento e Asfixiamento
Armadilhas
Carregar
Detectar e Examinar
Escalar
Esconder-se
Esgueirar-se
Esquivar-se
Fogo
Línguas
Luz e Escuridão
Magia
Movimento
Portas e Fechaduras
Pular/Saltar
Quedas
Reações e Persuasão
Truque de Mãos
Veneno
Jogar Bem

NOTAS DO MESTRE 217
O Papel do Mestre
Outras Preocupações

DUNGEONEER AVENTURA II: 227
"A VINGANÇA DO FEITICEIRO"

4. AVENTURAS POSTERIORES 359
EXPERIÊNCIA E TREINAMENTO 359
Pontos de Experiência
Aprendendo com a Experiência

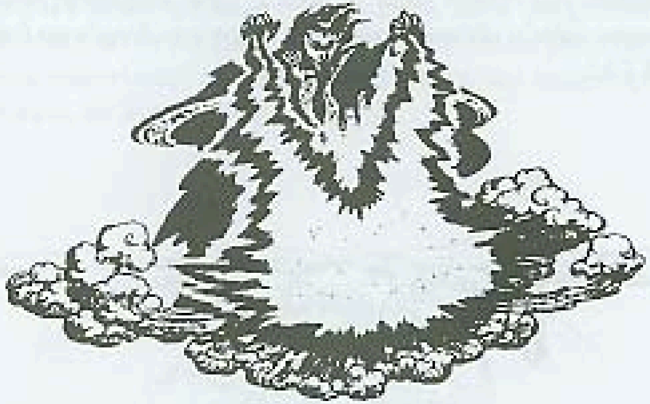
AVENTUREIROS EXPERIENTES 366
A Campanha
O Dia-a-Dia dos Aventureiros
Gastos Típicos
Habilidades Avançadas

PLANEJAMENTO DE AVENTURAS 377
A História
A Trama
Os Bandidos
NPCs (Non-Player Characters — em inglês, Personagens Não-Jogadores)
Monstros
Tesouro

EXEMPLOS DE AVENTUREIROS 395

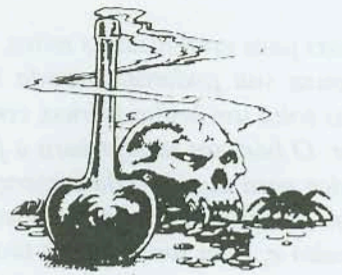
Entre no Jogo!

Trincando os dentes para estabilizar as mãos, Ulrik Wolfsbane silenciosamente puxa sua poderosa espada longa. A lâmina com runas escritas solta um brilho feérico, como se iluminada por magia interior. O bárbaro rasteja para a frente, todos seus instintos preparados para alertá-lo da presença de algum perigo escondido. Com os nervos trêmulos pela tensão, ele alcança a linha do parapeito e, com uma última oração murmurada para seus guardiões não-terrenos, espia na tentativa de observar o misterioso anel de pedras.

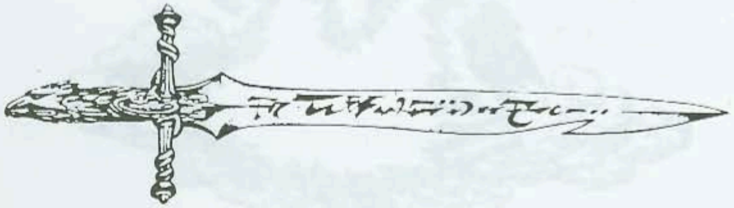


Seus olhos verdes se arregalam quando fitam o objeto que se encontra bem no centro do círculo. As luzes bruxuleantes das tochas distorcem-lhe a visão, tornando a cena abaixo cheia de ilusões dançantes; mas não pode haver qualquer dúvida de

que finalmente encontrou o objeto de sua longa busca de muitos anos. O ídolo, esculpido do mais puro jade khuliano, parece tão pequeno e insignificante sobre seu imenso leito de mármore... mas Wolfsbane conhece muito bem seu incrível poder maligno, o poder que amaldiçoou sua amada Allansia com uma terrível peste de fome e decadência.

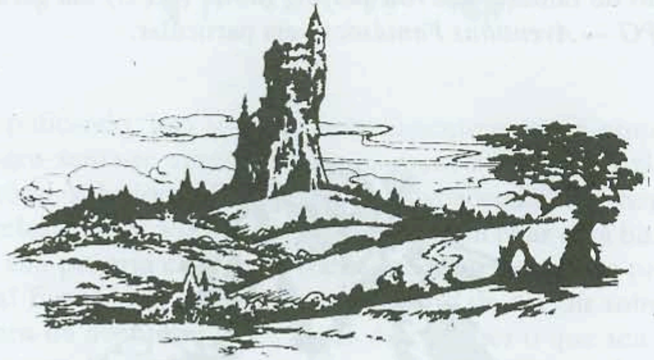


Segurando sua espada entre os dentes, Ulrik Wolfsbane balança seu corpo sobre o abismo e começa a descer em direção ao fosso...
CORTA!



Você já quis ser o herói de seu próprio filme de fantasia ou de um livro épico de espada e magia? Os filmes e livros de fantasia são ótimos para deixar a imaginação voar solta em

uma escala fantástica, libertando-a das amarras da vida cotidiana e levando-o através de mundos cheios de excitação e perigo. Mas pense em como seria muito mais divertido se na realidade *você estivesse lá*, *você fizesse* todas as coisas que seus heróis fazem, *você fosse* os seus heróis!

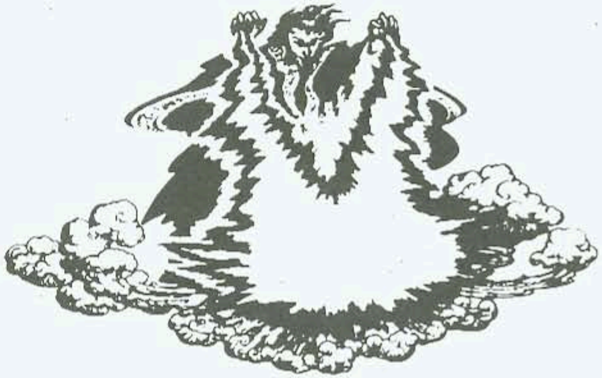


Bom, eis sua chance. É preciso apenas ler as páginas deste livro para descobrir tudo o que deseja saber para conseguir criar o mundo de fantasia de seus livros e filmes preferidos — e, mais importante, as mais loucas lutas de sua imaginação — bem aqui, no livro a sua frente!

É simples. Vire a página e deixe a ação começar!

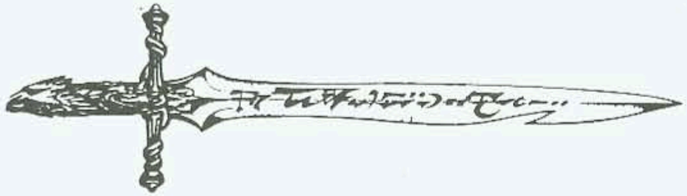
Novos Aventureiros Começam Aqui

Você pode achar que o que tem nas mãos é simplesmente um livro. Bom, ele certamente é um livro, mas não apenas isso; é muito mais. *Dungeoneer* é uma introdução completa a uma experiência totalmente nova, uma chave para o maravilhoso mundo de fantasia dos *role-playing games* (RPG) em geral e do *RPG — Aventuras Fantásticas* em particular.



Mas afinal, o que isso significa? Você se pergunta. Bom, quando falamos em "fantasia", estamos nos referindo a livros de toda uma gama de escritores, incluindo J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Margaret Weis, Tracy Hickman e muitos outros, e também de filmes, de *Conan* a *Willow*; a um mundo escuro e medieval onde magia funciona realmente — um mundo de cavaleiros e salteadores, Dragões e Orcs, ladrões e feiticeiros, samurais e ninjas, aventureiros orgulhosos e monstros enlouquecidos. Um mundo onde aventura e excitação escondem-se em cada esquina. E o que vamos fazer é re-criar esses mundos de fantasia através do que chamamos "personificação" ou "viver um papel".

Simplificando, isso significa normalmente que um grupo de amigos senta-se em volta de uma mesa e juntos criam uma história, solucionando problemas e "vencendo" ao chegar à conclusão dela. Você e seus amigos podem criar uma história em sua própria casa, com todos sendo personagens principais! E por isso, quem joga tem direito de decidir sobre os rumos da aventura; *todos* terão de escolher o que seu personagem diz ou faz — e fazê-lo com habilidade suficiente, espera-se, para matar o dragão, salvar a princesa ou trazer algum tesouro para casa



E, finalmente, é um *jogo* por duas razões. Primeiro, porque usamos algumas regras simples para decidir sobrè a conclusão de eventos que necessitem de sorte: se seu herói vai começar a lutar com um mago maléfico, precisará saber se conseguirá acertá-lo com sua espada antes que ele o acerte com uma bola de energia mágica. Para resolver esse tipo de

coisa, você joga os dados de acordo com as regras simples e fáceis que detalharemos depois. E, segundo, nós o chamamos de jogo porque sua principal intenção é que todos se divirtam muito!

Então vamos nessa! Pule as próximas duas páginas, que são para aquelas pessoas sortudas que já participaram de jogos como este antes, e passemos a criar nossa própria obra-prima de fantasia!

Veteranos Começam Aqui

Se já participou do jogo *RPG — Aventuras Fantásticas* ou já se envolveu em algumas das maravilhosas aventuras dos livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas (*A Cidadela do Caos* e *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, entre outros), você deve estar bastante familiarizado com alguns dos conceitos e regras que apresentaremos aqui. Mas tudo bem, pois ainda há muito divertimento e excitação a serem experimentados, até mesmo para os mais experientes aventureiros!

Você descobrirá que este livro atualiza muitas das regras básicas encontradas nos livros-jogos da Série Aventuras Fantásticas e no próprio jogo *RPG — Aventuras Fantásticas*. Não retiramos nada das regras originais; simplesmente acrescentamos mais alguns detalhes. Por exemplo, existe um novo sistema de habilidade individual que permite a cada herói especializar-se e tornar-se mais habilidoso em determinadas áreas como esgrima, esgueirar-se ou magia. Há também várias anotações novas sobre como planejar e desenvolver suas

próprias aventuras de fantasia, junto com todas as dicas e pistas que pudemos imaginar para deixar seus jogos mais agradáveis do que nunca. E finalmente, estaremos descrevendo a aventura como num livro, de modo a você poder certificar-se que todos entendam os novos conceitos apresentados e com os quais não estão habituados.

Dependendo de sua experiência no jogo *RPG — Aventuras Fantásticas*, você pode desejar pular as primeiras partes deste livro — nas quais apresentamos a experiência de Aventuras Fantásticas para aquelas pessoas que estão jogando pela primeira vez — e seguir direto para o prato principal, as novas regras e as aventuras. Isso é bastante aceitável. Assim como em todas as regras de *role-playing games*, você precisa tirar deste livro tanto ou somente o que for necessário para divertir-se com suas próprias aventuras de fantasia. Se não gostar de alguma regra que apresentamos aqui, não a use. A questão mais importante neste livro é divertir-se criando as situações mais excitantes, inspiradas em vários livros e filmes de fantasia ou novas histórias feitas por sua própria imaginação! Feliz aventura!

1. COMEÇANDO

Se você já deu uma olhada nas regras de outros *role-playing games* (RPG), deve ter notado que sempre há muitas páginas de diagramas e tabelas, regras e regulamentos, todos devendo ser lidos e aprendidos antes que você e seus amigos possam sentar-se e começar a se divertir. Mas aqui nós lhe contaremos as regras no decorrer do jogo, revelando-as somente quando forem necessárias. Deste modo, vocês podem começar "de cara" — na verdade, agora mesmo, se quiserem!

Antes de começarem a criar sua aventura de fantasia, porém, precisarão juntar algumas peças. Nós já as explicaremos em detalhes e aqui está uma lista pela qual se guiar.

- Alguns Aventureiros
- Um Mestre
- Um lugar para jogar
- Alguns dados
- Lápis, papel e borracha
- Um relógio
- Acessórios (opcional)
- Miniaturas e cenário (opcional)
- Outros itens (opcional)

Os Aventureiros

Sua grande aventura de fantasia precisará de um grupo de amigos que assumam os papéis de Aventureiros, aquele bando de personagens corajosos, mas ruidosos, que vai solucionar os enigmas, vencer os monstros e que geralmente derrota o mal e vence para continuar a lutar no dia seguinte. Você já pensou em quem pode tomar parte nessa aventura? Bom, é pouco provável que você possa contar com Arnold Schwarze-

negger ou Sigourney Weaver, então é melhor chamar seus próprios amigos. Junte um grupo de duas a seis pessoas (mais de seis e a ação começa a ficar confusa; e provavelmente nem todos gostariam de ficar em volta de uma mesa).

Os jogadores de *Dungeoneer* podem ser garotos ou garotas, assim como o Mestre: não é necessário ser forte e grandalhão para erguer uma espada imaginária em *Dungeoneer*, e o cérebro pode muito bem ser mais importante do que a força bruta. Mas, para evitar confusões e explicações demais, iremos nos referir a todos como "ele".

O Mestre

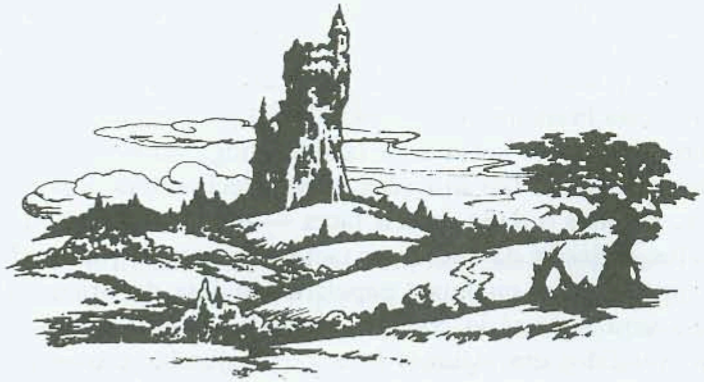
Como você estará "dirigindo" uma aventura, precisará de um Mestre de Jogos. Já que este é o *seu* livro, achamos que *você* é a pessoa ideal para o trabalho: parabéns! De agora em diante, iremos todos assumir que você é o Mestre de Jogos (MJ) e o chamaremos apenas de Mestre.

Como num filme, o Mestre instrui os aventureiros a "personificar" seus papéis, monta as cenas descrevendo o que está acontecendo a sua volta e então deixa-os agirem como verdadeiros heróis. Em *Dungeoneer*, o Mestre é também a pessoa que interpreta todas as regras do jogo, sempre que isso for importante (em alguns outros jogos ele é conhecido como Juiz ou Dungeon Master — DM).

Sabemos o que está pensando: "Isso não está me parecendo nada divertido! Será que também não posso ser um aventureiro?" Bem, na verdade, o Mestre tem que personificar todos os personagens que os aventureiros encontram. Dependendo da trama de sua aventura, ela pode incluir magos do mal — "EH!, EH!, EH!, seus tolos idiotas!" — cavaleiros amaldiçoados — "Devemos duelar... até a morte!" — brutais guardas Orc — "Humanos! Matar eles tudo!" — e uma infinidade de outros tipos. Todos esses caras serão referidos aqui como os Bandidos ou os NPCs (Non-Player

Characters — em inglês, Personagens Não-Jogadores), e você jogará por todos eles! Esse é um dos aspectos do jogo de que você vai gostar, garantimos!

Como Mestre, é seu trabalho ler para os Aventureiros e interpretar todo o material necessário que exista em suas anotações sobre as aventuras fantásticas (já chegaremos lá). A menos que digamos o contrário, *apenas você* deve ler este livro. Segredo não é muito importante no momento, mas você deve desencorajar os jogadores, que serão aventureiros, a ler as anotações das aventuras; isso estraga a surpresa e a excitação e eles não irão se divertir tanto. Como já dissemos antes, no que diz respeito à primeira aventura apresentada neste livro, você pode sentar e jogá-la conforme for lendo; *não é* essencial memorizar regras e tabelas ou coisas assim. Mas, *se* tiver algum tempo livre antes de seu primeiro jogo, tudo ficaria ainda mais fácil se você lesse a aventura de antemão.



Um Lugar para Jogar

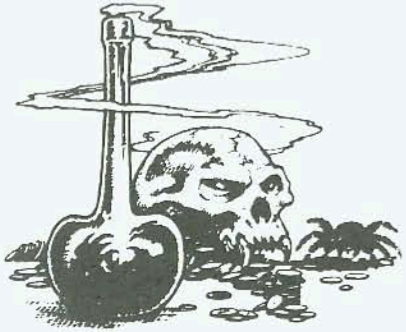
As partidas de RPG podem durar de meia hora a uma noite inteira, dependendo da complexidade das situações em que os Aventureiros se encontrarem. A primeira aventura deste livro deverá durar em torno de duas horas. A segunda durará um pouco mais e provavelmente precisará ser jogada em duas ou mais partidas, dependendo do tempo disponível e da regularidade com que seu pequeno bando de aventureiros pode se reunir para jogar.

Achamos que o meio mais confortável e amigável de se jogar *Dungeoneer* é com todos agrupados em volta de uma mesa, de preferência redonda, com o Mestre em um lugar meio distante dos outros participantes; desse modo, todos podem ver o que está acontecendo, ninguém tem desculpa para cair no sono e nem ficar constantemente correndo atrás do dado que rolou para debaixo do sofá. Se desejar criar uma atmosfera propícia, apague algumas luzes (desde que você possa ler sua aventura!) e coloque uma música misteriosa ao fundo. Se essa partida levar muito tempo, todo mundo gostará de ter alguma coisa para beliscar. Lembre-se de que vocês estão juntos para que todos se divirtam e sejam sociáveis!

Dados

As regras deste jogo "entram na conversa" sempre que um aventureiro ou um NPC esteja participando de alguma coisa na qual pode ganhar ou perder. Por exemplo: se Ulrik Wolfsbane está brandindo sua espada longa para um bandido Goblin, precisamos saber se a lâmina atinge ou não seu alvo. Para solucionar tais situações, vocês precisarão de alguns dados. Usamos o dado de seis faces — d6. Querendo adquirir dados, inclusive de diferentes tamanhos e cores, você poderá comprá-los em qualquer papelaria ou loja de brinquedos. Não será necessário comprar os dados multifacetados que são vendidos em algumas lojas especializadas e usados em certos *role-playing games*.

Será bastante útil ter, pelo menos, quatro dados, se puder adquiri-los, para que então todos, ou quase todos, aqueles aventureiros que precisem jogar um dado possam usá-lo quando necessário. Em vários estágios da aventura, tanto os Aventureiros quanto o Mestre precisarão jogar dados.



Lápis e Papel

Todos os jogadores que estiverem representando um Aventureiro terão de escrever quem é seu personagem, o que ele ou ela pode fazer, que armas está carregando e assim por diante. Você, o Mestre, talvez também precise fazer anotações relativas a determinados segredos relevantes à aventura. Portanto, certifique-se de que todos tenham lápis, papel e borracha para apagar os erros inevitáveis.

Um relógio

Algumas coisas no jogo terão uma certa duração, tais como um feitiço ou o efeito de um Gás Sonífero. Tenha um relógio à mão para tais ocasiões.

Acessórios (opcional)

Quando falamos de Acessórios, nos referimos àqueles poucos itens que podem ser dados aos Aventureiros como se eles os tivessem realmente adquirido. Por exemplo: se seu Aventureiro entra em uma taberna e resolve envolver-se em um jogo de azar com um dos freqüentadores locais, não seria fascinante se tivessem algumas moedas de plástico para apostar? É claro que os acessórios são opcionais. Você nunca *precisa* deles, mas podem dar um toque mais divertido ao jogo e faremos sugestões quanto a eles no decorrer do livro. Lembre-se, porém, que se não quiser usar Acessórios, ou não achar nada que seja apropriado, você não tem que tê-los.

Miniaturas e Cenário (opcional)

As miniaturas também são opcionais; não é essencial que as use. Quando o *role-playing game* tornou-se popular, as pessoas começaram a usar pequenos soldadinhos de chumbo para representar os Aventureiros, arrumando-os sobre a mesa de modo a ver, por exemplo, quem estava batendo em quem durante uma luta. Atualmente, existe toda uma gama de cavaleiros, magos, Orcs, Goblins, Dragões — e praticamente qualquer criatura que você possa imaginar; muitas lojas especializadas vendem esse material. Não são essenciais, mas às vezes são bastante úteis, e podem ajudar os jogadores a visualizar o que está acontecendo.

Se for usar miniaturas de metal para representar seus Aventureiros e seus temíveis adversários, também deverá pensar em usar algum cenário, transformando assim sua mesa no local onde ocorre a ação. Mas não é preciso que pague uma fortuna por um cenário: livros sob uma toalha de mesa podem representar montanhas, uma fita azul pode ser um riacho, paredes feitas com brinquedos de montar podem se transformar nas paredes de uma masmorra. O cenário não é essencial mas, assim como os Acessórios e as Miniaturas, pode ser bem divertido.

Outros Itens

Apesar deste livro (e alguns dos itens de fácil aquisição mencionados acima) ser tudo o que se precisa para jogar as aventuras aqui contidas, há vários outros livros da Série Aventuras Fantásticas (todos publicados ou a serem publicados pela Editora Marques-Saraiva) que podem ser-lhe útil mais tarde, principalmente quando for planejar e escrever suas próprias aventuras para que você e seus amigos possam jogar. Esses livros não serão necessários de imediato, mas eles contêm informações e aventuras que podem ser usadas no futuro.

Titan é um guia completo para o mundo de Aventuras Fantásticas onde essas aventuras ocorrem. Não é um livro-jogo; é uma enciclopédia sobre o mundo de Titan, com mapas e descrições de lugares, pessoas, transportes, dinheiro, os deuses e demônios, histórias e lendas, e muito mais. Ele lhe fornecerá muitas idéias para aventuras e histórico para os personagens, bem como informações sobre todos os aspectos da vida cotidiana de Allansia e do restante do mundo de Aventuras Fantásticas.

Associado a ele está *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, que descreve mais de 250 monstros prontos para serem usados em suas Aventuras Fantásticas. Ele contém desde pequeninos Sprites e Elementais a enormes Gigantes, Dragões e Demônios. Cada criatura e ser-vivo é descrito nos mínimos detalhes, juntamente com informações de jogo a serem usadas com as regras deste livro.

O Saqueador de Charadas foi o primeiro livro de aventuras prontas escritas para serem usadas com o sistema de regras de *RPG — Aventuras Fantásticas*. Seus quatro episódios interligados levam os jogadores a sobrevoar as matas de Allansia à procura do mais esquivo dos vilões, o Saqueador de Charadas. As aventuras podem ser facilmente adaptadas para que você as use com estas regras avançadas, e elas são realmente divertidas!

Finalmente, muitos dos livros-jogos solo da série Aventuras Fantásticas também podem ser adaptados para grupos em vez de um único Aventureiro, utilizando-se as regras do *Dungeoneer*. É claro que algumas situações não darão muito certo pois exigem que o Aventureiro esteja sozinho; mas contanto que o grupo permaneça junto, a maioria delas se mostrará bastante divertida. Enfim, alguns dos mistérios ou situações encontradas nos livros solo podem fazer com que você, como Mestre, pense em situações semelhantes para seus Aventureiros.

Mais adiante neste livro nós lhe daremos outros exemplos de como criar e como jogar suas próprias aventuras de fantasia, depois de termos ensinado a você e aos jogadores recrutados como o jogo realmente funciona.

Uma Rápida Recapitulação

Bom, agora que você já tem este livro, vai querer começar a jogar. Resumindo, isto é o que você deve fazer a seguir:

1. Chame alguns amigos que estejam a fim de serem os aventureiros de sua aventura.

2. Se você tiver tempo, leia o livro todo; se não, leia pelo menos a primeira aventura, que começa na página 34.

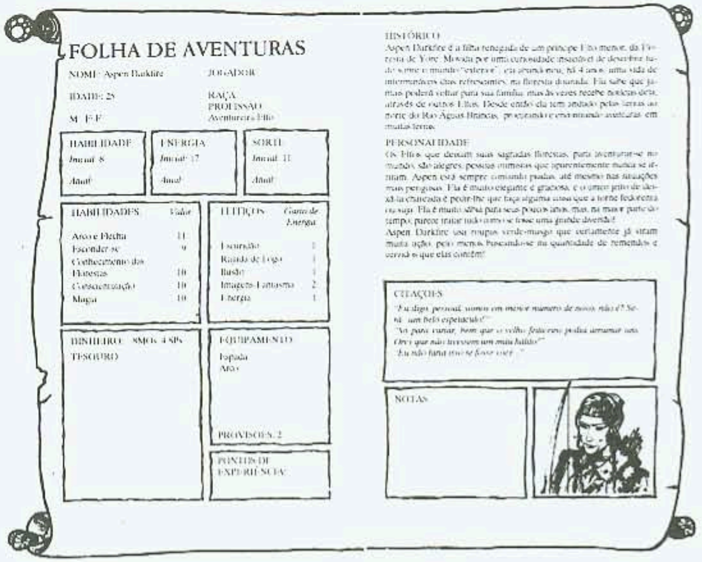
3. Faça seus amigos se sentarem em volta de uma mesa e forneça-lhes papel, lápis, borracha e dois dados de seis faces. Se estiver se sentindo realmente com vontade de "mergulhar" no jogo, pode dar uma miniatura de metal para cada jogador e ter comes e bebes à mão. Se tiver tempo e interesse, pode escolher alguns acessórios para usar na aventura.

4. Leia o que vem a seguir: você vai escolher um personagem para cada jogador e então a aventura pode começar!

2. Os Aventureiros

Sua primeira aventura de fantasia está para começar — mas ainda precisa de mais um elemento: os Aventureiros, os personagens da história. Em aventuras posteriores, seus jogadores poderão criar seus próprios personagens usando as regras que fornecemos; mas para este primeiro jogo, montamos um grupo de seis aventureiros já definidos para uma livre escolha. Você encontrará as *Folhas de Aventuras* desses personagens, assim como suas características e peculiaridades, nas últimas páginas do livro. Você deve arrancar as páginas, xerocá-las ou copiar suas características em folhas de papel à parte.

Você deve ter um personagem por jogador (até no máximo seis jogadores). Deixe que os jogadores tirem na sorte para ver quem vai ficar com que personagem. Você não poderá escolher um Aventureiro, é óbvio, pois é o Mestre; você estará jogando por todos os outros personagens não-jogador (NPCs e Monstros). Depois de terem decidido e resolvido seus personagens, deixe as *Folhas de Aventuras* que sobraram de lado; elas não serão necessárias. Não se preocupe se conseguir juntar somente um grupo de dois ou três jogadores, um grupo pequeno de Aventureiros suficientemente valentes pode ser bem-sucedido nessa busca. Na verdade, se seu grupo tiver cinco ou seis aventureiros, em várias ocasiões, você encontrará anotações indicando que deve acrescentar mais inimigos em determinadas situações. Porém, não se preocupe com isso por enquanto.



Exemplo de Folha de Aventuras

Personagens-Aventureiros

Depois de ter dado tempo suficiente a todos para que se inteirem das características de seu Aventureiro em suas *Folhas de Aventuras*, você deve ler em voz alta o texto que se segue:

Nas Folhas de Aventuras de cada personagem, um Aventureiro é descrito de duas maneiras. Primeiro, ele ou ela vem descrito em termos numéricos, com pontos dados por sua HABILIDADE, ENERGIA *e* SORTE. *Cada personagem também tem algumas Habilidades Especiais ou Feitiços mágicos, características que indicam em quais deles ele é particularmente bom.*

Segundo, há uma breve descrição sobre que tipo de pessoa é o Aventureiro. Lembrem-se: vocês estarão representando esses Aventureiros, assumindo suas personalidades. Portanto, vocês deveriam tentar agir, em todas as situações, como seus personagens agiriam, de acordo com o sugerido na descrição. Não há nenhuma outra informação na qual se basear — vocês vão definindo as particularidades conforme a aventura prosseguir —, mas damos algumas sugestões sobre o tipo de coisas que seus personagens diriam. Metade da graça em participar desse tipo de jogo é tentar ser o personagem e agir como ele agiria, fazendo coisas que você jamais faria na vida real!

Você agora deveria dar uma olhada em todos os itens das *Folhas de Aventuras* dos jogadores, para certificar-se de que todos compreendem as características da personalidade e das habilidades de seu Aventureiro. Nesse estágio, não é necessário que os jogadores saibam *com exatidão* o que significam todos os números e como eles afetam as habilidades do Aventureiro; isso logo ficará claro com o andamento da aventura. (Os jogadores familiarizados com os livros-jogos solo da Série Aventuras Fantásticas ou das regras estabelecidas em *RPG — Aventuras Fantásticas* não precisarão de explicações.) Para os jogadores que precisarem de assistência, leia os textos a seguir

Habilidade

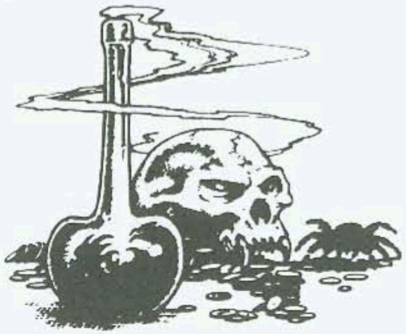
O número fornecido é uma medida da habilidade geral do Aventureiro, tanto em combate como em uma grande gama de outras atividades. Nas regras avançadas também estão incluídas capacidade de comunicação, esgueirar-se sem ser ouvido, subir em paredes íngrimes, evitar uma flecha inimiga e muitas outras coisas. Os Aventureiros de um modo geral têm HABILIDADE entre 7 e 12; seus inimigos normalmente a têm em menor valor — ou, ocasionalmente, maior!

Energia

Aqui está representada a força e a saúde de um Aventureiro e também até que ponto ele está determinado a sobreviver. Talvez ajude se pensar na ENERGIA em termos de "vidas", pois a cada vez que um Aventureiro sofrer um ferimento, seus pontos de ENERGIA serão reduzidos em 1 ponto ou mais. Se a ENERGIA de um Aventureiro for reduzida a zero, é bem provável que ele esteja morto! Mas ela pode ser recuperada após um longo período de descanso ao final de uma aventura, ou pela aplicação de magia de cura. O valor de ENERGIA costuma variar entre 14 e 24.

Sorte

Todos os personagens possuem uma certa quantidade de SORTE, que pode ser utilizada quando todo o resto já falhou. Os pontos existentes em uma *Folha de Aventuras* é a medida da boa fortuna e sucesso de um determinado Aventureiro e normalmente está entre 7 e 12 pontos. Valer-se da SORTE faz com que ela seja drenada, e é recomendável que os Aventureiros não abusem dela com freqüência; se ela acabar, a aventura deles terminará em morte.



Habilidades Especiais

Elas dependem dos pontos de HABILIDADE *Inicial* do Aventureiro, e mostram como ele é especializado em determinadas áreas. (O número dado na *Folha de Aventuras* para cada Habilidade Especial é em função dos pontos de HABILIDADE do Aventureiro. Exatamente como esses pontos foram obtidos será explicado mais adiante.) Note que uma Habilidade Especial em usar *Espada* só pode ser levada em consideração se o Aventureiro em questão estiver realmente lutando com uma espada. Em uma situação em que ele estiver usando um machado, porque sua espada quebrou-se, ou foi perdida, deve-se fazer os cálculos usando os pontos de HABILIDADE básica. Em certas situações, o Mestre pode temporariamente somar ou subtrair 1 ou 2 pontos de uma Habilidade Especial, dependendo da facilidade ou dificuldade da tarefa a ser realizada. Se a HABILIDADE de um Aventureiro for reduzida, por magia ou ferimentos, suas Habilidades Especiais também são reduzidas na mesma quantidade de pontos.

A maioria das Habilidades Especiais dada para os Aventureiros é auto-explicativa. Algumas, porém, precisam de um pouco mais de explicação:

Conhecimento das Florestas — A capacidade de sobreviver nas florestas. Essa Habilidade inclui a possibilidade de encontrar comida, permanecer em uma trilha, rastrear alguém, encontrar abrigo e muito mais.

Conhecimento do Mundo — A oportunidade de conhecer um fato em particular sobre a geografia, a história, o clima, as personalidades locais, as estradas certas a serem seguidas e aspectos de uma determinada área.

Conhecimento do Subterrâneo — A capacidade de sobreviver em um complexo de masmorras ou de caverna sem se perder, notando desabamentos antes que eles ocorram etc.

Conscientização — A possibilidade de sentir alguma coisa que seja fora do comum; inclui ouvir alguém se esgueirando, sentir o odor de leves traços de veneno, encontrar uma armadilha escondida etc.

Esquivar-se — A chance de sair do caminho de alguma coisa ou de alguém vindo em sua direção, e em grande velocidade.

Magia — O conhecimento de feitiços e magia; sem essa Habilidade, não se pode lançar feitiços; e mais, a Habilidade determina se o feitiço é lançado corretamente! E, como essa Habilidade Especial exige muita concentração de quem está lançando o feitiço, o Aventureiro terá sua HABILIDADE (e por conseguinte suas outras Habilidades Especiais) reduzida para compensá-la.

Trapaça — A chance de enganar alguém. Por exemplo: fazer com que acreditem no que o Aventureiro está dizendo, ou que comprem o que ele está vendendo.

Visão no Escuro — A capacidade de ver quase na escuridão total, especialmente em subterrâneos. Esta Habilidade Especial não funciona em escuridão total.

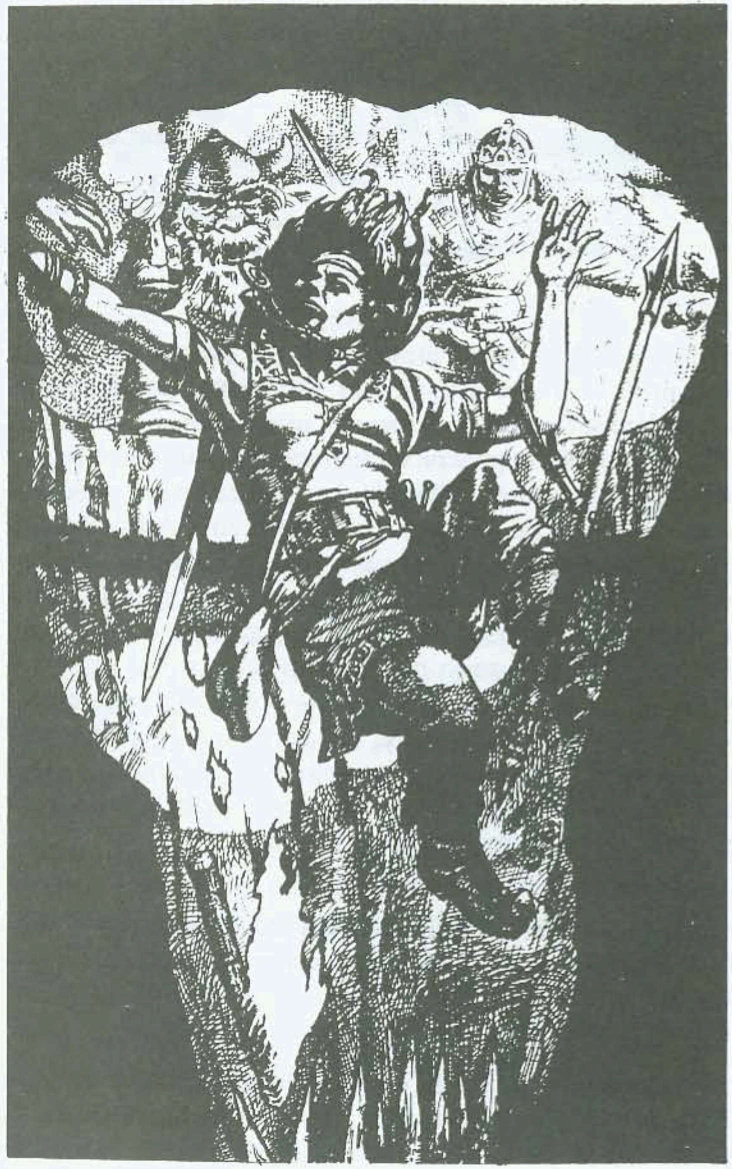
Uma lista mais completa e com explicações mais detalhadas sobre as Habilidades Especiais é fornecida mais adiante, a partir da página 114.

Feitiços

Os feitiços mágicos ficam armazenados na cabeça do Aventureiro, prontos a serem invocados no momento apropriado. Eles podem ser muito poderosos se usados nas situações certas — mas também podem ser arriscados. Lançar um feitiço requer primeiro uma verificação bem-sucedida em relação à Habilidade Especial de Magia do Aventureiro. Ativar um feitiço, funcione ele ou não, consome um certo número de pontos de ENERGIA ao Aventureiro (o valor dos pontos gastos por cada feitiço está entre parênteses, ao lado do nome do feitiço). Um Aventureiro pode lançar feitiços até ficar sem ENERGIA (nesse ponto ele morre — portanto, tenha cuidado!). Feitiços que duram por um certo tempo podem ser automaticamente interrompidos pelo mago que o lançou, antes de seu término. Os feitiços conhecidos pelos personagens de nossa primeira aventura têm os seguintes efeitos:

Energia (1) — Este feitiço recupera até 6 pontos da ENERGIA de um Aventureiro, ou até no máximo sua ENERGIA *Inicial*.

Escuridão (1) — Faz com que toda a luz artificial de uma área com diâmetro de 5 metros em volta de quem o lançou seja anulada durante três minutos (impede a Habilidade Especial de *Visão no Escuro*).



Fraqueza (1) — Este feitiço reduz temporariamente a HABILIDADE da vítima de 1 a 6 pontos (jogue um dado), durante cinco minutos.

Ilusão (1) — Cria uma ilusão que convencerá uma pessoa quanto a sua existência até 3 minutos. Se acontecer alguma coisa que revele que o objeto ilusório não existe ou não é o que parece ser, ele imediatamente retorna a sua forma normal. Por exemplo: um ferimento causado por uma espada ilusória só será revelado como não tendo realmente machucado ninguém após a ilusão da espada ser desfeita.

Imagens-Fantasma (2) — Esta ilusão, que dura no máximo 3 minutos, convence uma pessoa de que agora há três magos! Durante uma luta, a vítima tem apenas uma chance em três de acertar o inimigo certo. Porém, todas as três imagens revidam e podem ferir a vítima!

Levitar (2) — O objeto sobre o qual é lançado este feitiço fica livre dos efeitos da gravidade, fazendo com que se mova para cima ou para baixo, apenas, sob o controle do mago. O mago também pode levitar a si mesmo, e a duração deste feitiço é de no máximo 5 minutos.

Medo (1) — Aterroriza uma determinada pessoa, fazendo com que ela covardemente se afaste o máximo que puder de quem lançou o feitiço. O efeito dura por 2 minutos.

PES (2) — Permite que o mago perceba os sentimentos e emoções de uma determinada pessoa ou ser (nem plantas nem rochas, a menos que sejam inteligentes!) Não se pode realmente ler os pensamentos ou palavras, e sua duração é de no máximo 1 minuto.

Rajada de Fogo (1) — Lança uma rajada de fogo em um alvo, causando a perda de 1 ponto de ENERGIA da vítima.

Sono (2) — Este feitiço faz com que uma pessoa ou criatura durma por 5 minutos.

Sorte (1) — Semelhante ao feitiço de ENERGIA, ele recupera 4 pontos da SORTE de um personagem, e sua SORTE jamais poderá ser aumentada além de seu valor *Inicial*.

Nota para o Mestre

Os feitiços que não derem certo (isto é, quando o mago falha ao jogar contra sua Habilidade *Mágica*) normalmente têm o efeito contrário, atacando a quem o lança em vez da vítima pretendida. Você é quem decide quanto aos resultados precisos; mas nosso conselho é fazer com que seja engraçado, mas não que seja injusto ou fatal!

Muitos outros feitiços estarão disponíveis para os Aventureiros após sua primeira aventura. A lista completa será dada mais adiante, na página 125.

Equipamento

É simplesmente uma lista do que cada Aventureiro está carregando para ajudá-lo em sua busca. Nesta primeira aventura, nós já escolhemos todos os itens, e não se pode comprar mais nada. Mas, nas aventuras futuras, os Aventureiros terão a oportunidade de comprar itens extra.

Ouro — Detalha quanto de dinheiro nossos Heróis estão levando. A moeda padrão é a moeda de ouro (freqüentemente abreviada para MO). A outra moeda mais comum é a moeda de prata (MP); 10 MP equivalem a 1 MO.

Histórico

Quem é o Aventureiro, e de onde ele vem? Esta seção acrescenta alguns fatos relevantes para informação dos jogadores.

Personalidade

Esta seção resume as atitudes de nosso Aventureiro diante da vida, dos outros Aventureiros, de seus inimigos especiais e outros detalhes. Esta seção pode ser usada por cada jogador como uma base para agir como seu personagem no decorrer da aventura.

Citações — As sugestões desta seção são apenas algumas frases que cada Aventureiro gosta mais de falar. Os jogadores são encorajados a inventar mais coisas para seus personagens; outras citações se tornarão populares conforme o progresso de cada personagem nas aventuras que se seguirão!

Depois que todos os jogadores estiverem pelo menos cientes de quem estão representando, e compreenderem mais ou menos o que significam os pontos de HABILIDADE e ENERGIA, podemos seguir direto para a aventura. Está pronto para começar a aventura de fantasia que dará início a todas as outras aventuras de fantasia? Então vamos nessa!

Oceano Oeste
LOCAL DA AVENTURA DE
DUNGEONEER
FLORESTA DE
DARKWOOD
TORRE
DE THROG
PLANÍCIE
WINWARD
Chalice
RIO PRATA
ALLANSIA
DO NORTE
Porto Blacksand
BAÍA DAS OSTRAS
Kaan
MONTANHAS DO DEDO DE GELO
Zengis
Fang
RIO KOK
Anvil
PLANÍCIES PAGÃS
Stonebridge
Mirewater
RIO VERMELHO
FLORESTA DE
DARKWOOD
COLINAS
MOONSTONE
RIO BAGRE
RIO PRATA
Chalice
Silverton
PASSO DO
TROLLTOOTH
TERRAS PLANAS
RIO ÁGUAS BRANCAS
FLORESTA
DE
YORE
Salamonis
Shazâar
VALE
DO
SALGUEIRO
Warpstone
MONTANHAS
CRAGGEN
PLANÍCIE
SUL
LEGENDA
RIO
ESTRADA

DUNGEONEER
AVENTURA I:
"A TORRE DO FEITICEIRO"

Introdução para o Mestre

Todas as informações a partir daqui e até o final da aventura são apenas para os olhos do Mestre de Jogos. Se os jogadores precisarem saber alguma coisa, você lerá em voz alta, fornecendo-lhes o que *deveriam* saber ou que *podem* descobrir. Então, se você é um dos jogadores, pare de ler agora. Pare AGORA.

Agora que os outros estão fora da jogada, caro Mestre, o procedimento é o seguinte: temos um certo número de situações a serem vivenciadas. Apresentaremos cada uma delas de modo idêntico para que descubra exatamente o que deve fazer. Você talvez ache bastante útil ler toda a aventura antes de começar a apresentá-la aos jogadores mas, de um modo geral pode começá-la direto, sem grandes problemas. Você poderá demorar um pouco se quiser usar algum acessório. Desse modo, também estará descobrindo o que vai acontecer ao mesmo tempo que os aventureiros.

Quando chegarmos a cada nova cena, descreveremos primeiro o *Local*. Geralmente fazemos isso do ponto de vista dos Aventureiros, então você poderá ler essa descrição para o grupo, que será capaz de imaginar melhor o que pode ser visto. As partes que podem ser lidas em voz alta estão em *itálico, como estas*. Às vezes forneceremos um mapa para quem gostar de usar miniaturas ou para que o Mestre visualize melhor o contexto geral da aventura. Em outras ocasiões, haverá desenhos que poderão ser mostrados aos Heróis.

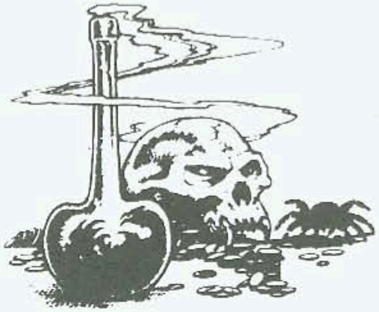
A seguir vem o *Resumo da Trama*: umas poucas linhas para que você saiba o que está para acontecer.

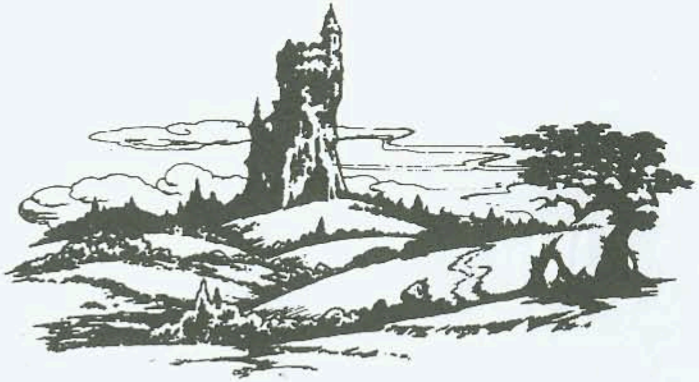
Em terceiro vem a *Lista de Personagens*. Não, não os Aventureiros; desta vez nos referimos aos personagens de fora, aos NPCs e, mais importante, aos Bandidos. A maioria deles aparece em apenas uma ou duas cenas, e é uma das razões por que não escolhemos jogadores para eles. Então quem joga por todos esses personagens? Você — lembra-se? E seus amigos, dando uma de Heróis, achavam que iam monopolizar toda a graça, hein? Bom, já que está trabalhando muito mais do que eles, deixamos os melhores papéis para você. Os Bandidos podem morrer no final, mas mesmo assim também são muito divertidos.

Em seguida vêm os *Acessórios*, as pequenas coisas e peças que não são essenciais à trama mas ajudam a enriquecer a

aventura e a criar uma boa atmosfera. Essas coisas podem precisar de um pouco de preparo, portanto, se deseja usá-las, certifique-se de ter tudo pronto antes de começar a aventura.

E agora partiremos para a *Ação!* Em algumas cenas haverá mais de um segmento de Ação!, mas alguns deles só ocorrem se o grupo de aventureiros fizer determinadas coisas. Para cada um deles nós diremos o que deve acontecer, como certificar-se que ocorram (não podemos deixar o grupo fugir da trama, não é?) e quando interromper essa parte da cena e seguir adiante. Também daremos algumas sugestões de histórias, principalmente quando um dos Bandidos tiver que fazer um grande e dramático discurso!





É claro que às vezes um membro do grupo fará alguma coisa tão idiota (ou até mesmo tão maravilhosa) que a trama toda parecerá estar ameaçada de ficar comprometida. Por causa disso, incluímos a seção *Problemas?* em cada cena, que o ajudará a fazer voltar a atenção para a trilha que deveriam seguir.

Finalmente, existem as instruções *Vá Para...* Nos filmes, nunca se gasta muito tempo vendo os Heróis viajando de um lugar para outro ou ficando à espera de que seus ferimentos se curem; mas, às vezes, você precisa explicar como saíram, de onde estavam, na última cena, e foram parar no local da cena seguinte. Existe ainda a complicação de os personagens terem uma certa liberdade sobre o que podem fazer. Em função disso, eles nem sempre participarão de todas as cenas. Então, essa seção lhe diz para que cena seguir e como os Heróis conseguirão chegar lá.

Estão todos prontos? Já estão com os dados à mão? Todos os jogadores encontram-se confortavelmente sentados e atentos? Então lá vamos nós para a Cena Um... A aventura começa agora!

Cena 1 — Na Floresta

Local

Você deve ler os próximos parágrafos para os jogadores, a fim de montar a cena da ação que virá a seguir:

A aventura começa em uma solitária estrada na floresta, onde pode-se ver uma linha de soldados a cavalo. Seus uniformes são esplêndidos; mas quando observamos seus rostos, é óbvio que não estão nada felizes com a vizinhança. Apesar de serem veteranos experientes, estão todos nervosos, com a expressão preocupada. Muitos cavalgam com suas mãos descansando sobre o cabo da espada.

Encabeçando a coluna estão vocês, os Aventureiros, bastante diferentes da companhia que os segue. Obviamente não são soldados, mas parecem capazes de exterminar toda a coluna com as próprias mãos. Junto a vocês está um jovem ricamente trajado e o comandante dos soldados.

Mais adiante, erguendo-se acima das árvores, vê-se um solitário e pontiagudo penhasco. No topo encontra-se um castelo sombrio e de aparência maléfica.

No ano 285 Após o Caos, o Rei Pindar de Chalice, sabendo que seu corpo envelhecido não veria mais tantos verões e temeroso do avanço do Mal, resolveu providenciar segurança para seu povo após sua morte. Conhecedor de que uma pequena cidade-estado como Chalice não poderia permanecer de pé sozinha por muito tempo, ele pensou em uma aliança com a poderosa Salamonis. O Rei Salamon tinha uma filha com a mesma idade do filho de Pindar e então arranjou-se um casamento. Mas antes que o Príncipe Barinjhar e a adorável Sarissa pudessem se casar, a Princesa foi raptada, durante a viagem em que ia conhecer seu futuro esposo, por Xortan Throg, maléfico feiticeiro que habitava as profundezas das florestas ao norte do Rio Bagre.

O Rei Pindar logo convocou seus conselheiros. Chalice estava em grande perigo, pois certamente Salamonis ficaria enraivecida pelo pouco cuidado tomado com sua princesa, e como uma cidade tão pequena poderia ter a esperança de fornecer guerreiros suficientes para vencer um poderoso feiticeiro? E seu castelo de pedras parecia capaz de rechaçar todos os exércitos de Allansia. Em desespero, foi sugerido que o rei contratasse um pequeno bando selecionado entre aventureiros experientes, o tipo de pessoas para quem os riscos não são grandes demais e matar feiticeiro é somente um trabalho rotineiro...

Resumo da trama

Os Aventureiros (e seus jogadores) tomam conhecimento de sua busca e chegam ao castelo do feiticeiro.

Lista de Personagens

Príncipe Barinjhar

O príncipe é o jovem ricamente trajado que está à frente da coluna. Seu pai o treinou cuidadosamente e ele é educado e cortês como seria esperado de um príncipe de Allansia e herdeiro do trono de uma cidade-estado. Mas não é um nobre tolo e esnobe. Ele cavalga tão bem quanto seus guarda-costas e gostaria de agarrar o feiticeiro que lhe roubou a noiva.

Morval

O capitão da guarda é um veterano que trabalhou muitos anos protegendo Chalice contra as forças do Mal incessante e do Caos infernal. Nunca foi à guerra, pois Chalice não enfrentou nenhuma durante a vida de Pindar; mas é um soldado capaz, e sem dúvida alguma, seria de grande valia se o chamassem para a guerra. Ele tem grande admiração pelos Aventureiros e, se fosse dez anos mais jovem, teria pedido para acompanhá-los até dentro da torre.

Os Guarda-Costas Reais

Essas tropas servem apenas de proteção ao príncipe, para o caso de tentarem raptá-lo também.

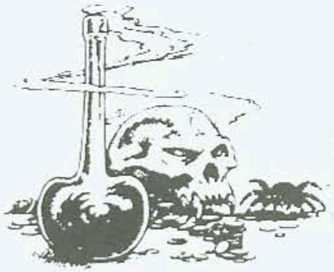
Acessórios

Não serão necessários nessa primeira seção, que só tem falas e explicações.

Ação!

1. A Conversação

Enquanto cavalgam, os Aventureiros têm a oportunidade de perguntar a Barinjhar e a Morval sobre o feiticeiro. Eles poderiam aproveitar a ocasião para estabelecer suas personalidades e revelar alguns detalhes de seu passado. Todos os Aventureiros foram contratados de diferentes partes de Allansia e também precisarão se apresentar uns aos outros. Deixe que os jogadores entrem em seus personagens com calma, mas assegure-se de que todos digam alguma coisa que se relacione à busca antes que a conversação termine. Espera-se que eles façam muitas perguntas. Se não fizerem, ou se você preferir ter o controle total desde o início (o que normalmente é uma boa idéia, se todos os jogadores forem aventureiros de primeira busca), eis aqui algumas falas para Barinjhar e Morval que lhes revelarão todas as informações disponíveis.



BARINJHAR: *"Até um certo ponto, meus amigos, culpo a mim mesmo. Se a tivesse conhecido como eu desejara, talvez pudesse fazer alguma coisa para salvá-la, mas meu pai me persuadiu que o mais próprio a fazer seria nos encontrarmos nos portões da cidade. A pompa e a cerimônia devidas e coisas do gênero, um belo espetáculo para o povo, dando-lhes uma desculpa para pararem de trabalhar e participarem das celebrações. Mas afinal, se aqueles corajosos guerreiros não puderam salvá-la, o que eu poderia ter feito?"*

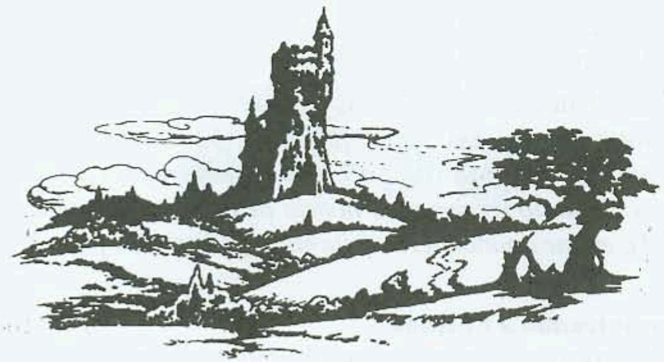
MORVAL (inclinando a cabeça quando começa a falar com seu suserano): *"Suspeito que muito pouco, sire. Fiquei o mais próximo possível da Princesa. Estávamos na estrada principal da floresta, é claro, a que segue para leste daqui, que é mais larga e mais fácil de perceber uma emboscada. Vimos os Goblins vindo a quase um quilômetro de distância e posicionei meus homens com bastante antecedência. É quase uma manobra de rotina; eles atacam, nós os enxotamos; me pergunto porque eles continuam tentando!*

"Enfim, tudo estava indo bem quando de repente ouvi um grande grito acima de mim. Olhei para cima e vi um imenso Grifo mergulhando exatamente em direção à Princesa. Felizmente, eu ainda tinha minha lança à mão, mas como não havia tempo para pensar, não tive velocidade suficiente e ela resvalou nas penas duras da barriga do monstro. A fera pegou o cavalo da Princesa pelo pescoço, matando-o instantaneamente, e enquanto isso acontecia o feiticeiro — que montava nas costas da criatura — inclinou-se e pegou a moça. Ataquei

novamente com a lança e dessa vez arranquei um bocado de penas do rabo do bicho, enquanto gritava para meus homens pegarem os arcos, mas o mago planejara o ataque muito bem. Quando conseguimos nos livrar dos Goblins e empunhar nossos arcos, o Grifo já estava muito acima das árvores e fora de nosso alcance. Ele é um oponente astuto; teremos de nos esforçar muito para obtê-la de volta."

BARINJHAR: *"Ele pode ser astuto, Morval, mas temos os deuses do nosso lado. Eu não correria o risco de assaltar o castelo, mesmo com uma legião de Dragões. Mas nossos sacerdotes nos dizem que há uma entrada secreta para o castelo, escondida nas árvores junto à base do penhasco. Se esta previsão for correta — e quem sou eu para duvidar das palavras dos deuses? — então, enquanto distraio o feiticeiro com uma conversa mole, nossos amigos podem esgueirar-se para dentro do castelo e pegá-lo despreparado."*

MORVAL: *"É um plano muito bom, sire, e, como o senhor diz, um plano com as bençãos divinas. No entanto, uma coisa ainda me intriga: por que ele fez isso? Sabemos que a maioria dos feiticeiros é bastante má — pois todos lidam com Demônios e coisas do gênero, com as quais não me espantaria — e apesar dele ter alguns servos desprezíveis, jamais nos causou problemas. Faz 20 anos que ele vive nesse local e a pior das reclamações que ouvimos é que seus Goblins roubam cabras das vilas no limite da floresta. Ora, algumas pessoas até já disseram que o rei deveria tomá-lo como conselheiro. O que poderíamos ter feito para ofendê-lo?"*



BARINJHAR: *"Nada de que eu tenha notícia, leal Morval, mas às vezes as mentes dos homens ficam mudadas por outras coisas que não ofensas. Afinal, se o que me disseram dessa jovem princesa for verdade, então qualquer homem se arriscaria por ela, principalmente se for um velho homem solitário com nada além de Goblins e Trolls como companhia!"*

Se estiver com dificuldades para fazer com que seus jogadores falem, experimente lançar perguntas feitas pelo Príncipe Barinjhar. Eles já enfrentaram feiticeiros? Conhecem muita magia? Pergunte-lhes individualmente, talvez fazendo uma pergunta que os ajude a mostrar suas personalidades e histórias. Se os personagens abaixo estiverem incluídos no grupo, pergunte ao guerreiro Jerek Stromgard se ele já enfrentou um Grifo (uma resposta honesta seria não, mas o Aventureiro pode sempre mentir para parecer mais corajoso), ou à Elfo se ela está preocupada com a busca. (Um Grifo é uma grande e amedrontadora criatura com o corpo de um leão mas a cabeça e as asas de águia. Todos os Aventureiros já terão ouvido falar dela, mas nenhum deles a enfrentou.)

Depois que a maior parte das informações tiver sido revelada e a conversa começar a fluir (mais cedo ou mais tarde, dependendo dos jogadores), vá para a parte seguinte da cena usando o que Barinjhar fala abaixo:

"Rápido! Este deve ser o carvalho enodoado do qual nos falaram nossos sacerdotes. Sim, aqui parece ter uma trilha que segue pelas árvores. Morval, você acompanha nossos amigos na floresta. Quando receberem a notícia de que eles encontraram a entrada, eu me anunciarei ao feiticeiro e pedirei para falar-lhe."

2. Encontrando a Entrada

Os Aventureiros agora devem desmontar e mover-se pelas árvores a pé, acompanhados por Morval. Existe uma trilha bem definida. Se estiverem presentes, Aspen Darkfire e Axel Wolfric podem olhar em volta e usar sua Habilidade Especial de *Conhecimento das Florestas*. Se algum dos dois pedir para usá-la, diga para jogarem dois dados cada um. Se o total obtido for igual ou menor do que os seus pontos de *Conhecimento das Florestas* (neste caso 10 ou menos), eles perceberão que Goblins usam a trilha com regularidade. Se o total obtido for 11 ou 12, eles não percebem nenhuma pista que lhes indique quem fez ou quem usa a trilha.

Após um certo tempo, os Aventureiros chegam à entrada da caverna. Morval então deseja-lhes boa sorte e retorna até onde deixou o príncipe. Nossos heróis podem pedir quaisquer informações que tenham perdido no caminho, se ainda tiverem perguntas a fazer — mas, depois que ele tiver partido, estarão por sua própria conta.

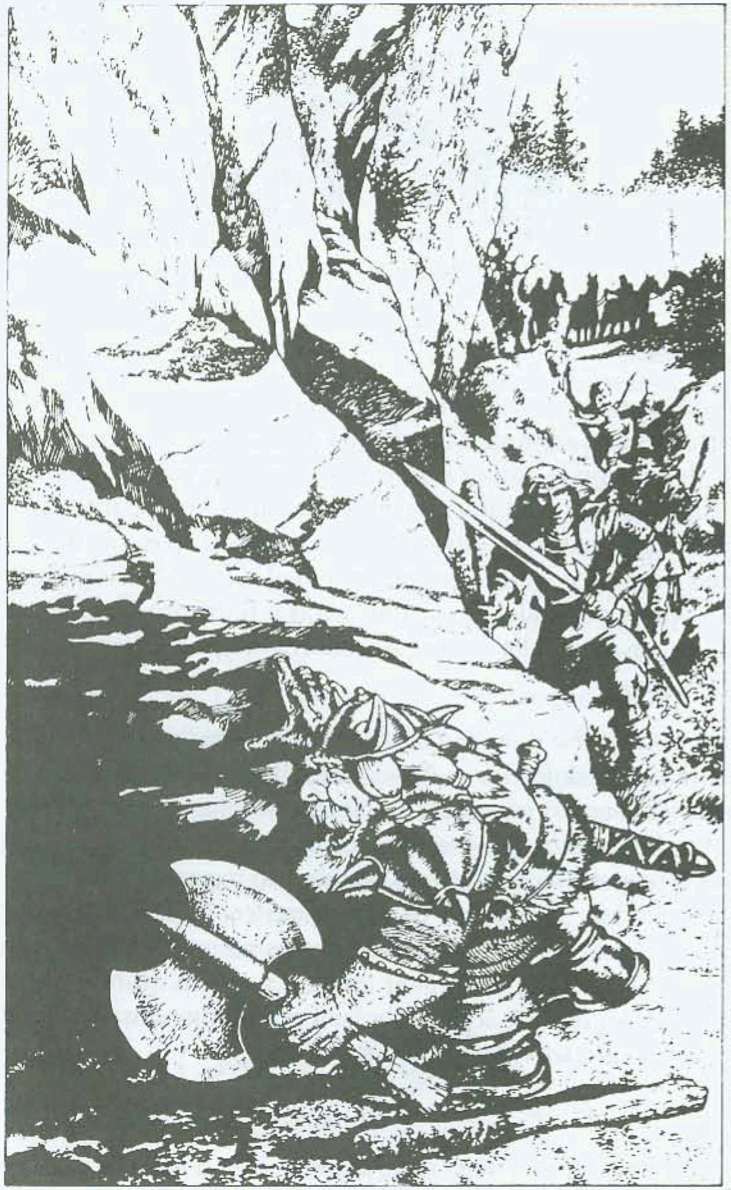
Problemas?

Esperemos que os Aventureiros não sejam tão covardes a ponto de tentarem desviar de sua busca, mas podem pedir-lhe alguma ajuda, talvez alguns soldados para acompanhá-los. Barinjhar diz que adoraria ir, mas seu pai proibiu, para o caso de precisar distrair o feiticeiro. E quanto às tropas, são necessárias para protegê-lo. Enfim, os soldados estão nervosos demais com a possibilidade de encontrar o feiticeiro novamente e de precisarem lidar com seus poderes mágicos comprovadamente reais.

Uma outra coisa que os Aventureiros podem fazer, principalmente se um deles for o Anão (Grimbold Tornhelm), é perguntar sobre o pagamento. Naturalmente, o Rei Pindar pretende recompensá-los tão ricamente quanto for possível ao seu pequeno reino, mas os termos são pagamento mediante resultados. Afinal, se os Aventureiros falharem, Pindar precisa ter meios para contratar outros mercenários. Se este assunto vier à baila, Barinjhar lembrará aos aventureiros que o acordo foi de que seriam "belamente recompensados" por seu pai após o serviço estar completo.

Vá Para...

Depois que Morval deixar os Aventureiros, a ação se moverá imediatamente para a *Cena 2 — Dentro do Penhasco!*



Cena 2 — Dentro do Penhasco!

Local

Esta cena começa com os Aventureiros entrando em uma caverna meio escondida na base do penhasco. Eles acendem tochas — pelo menos esperamos que o façam! — e movem-se lentamente para frente. A caverna logo se estreita até se tornar uma passagem que sobe lentamente pela rocha. Os aventureiros devem lutar para prosseguir, as cabeças baixas por causa do teto baixo, em fila indiana. Um pequeno riacho corre pelo túnel, tornando a pedra na qual pisam molhada e traiçoeira.

Isso servirá como guia para informar aos Aventureiros o que vêem, dizendo o que estão fazendo ao mover-se túnel acima. Eles têm de tomar algumas decisões antes que você possa revelar-lhes mais detalhes, mas enquanto estiver descrevendo os locais, nós lhe diremos o que encontrarão quando lá chegarem. Não revele a informação a seguir antes que eles se aprofundem no túnel.

Após uma subida longa e cheia de percalços, o túnel termina em uma enorme caverna natural. A luz fraca fornecida pelas tochas dos Aventureiros não será suficiente para que seja possível enxergá-la toda. *Visão no Escuro* não é uma habilidade compatível com tochas acesas e, sem uma tocha, o Anão não poderá enxergar mais longe do que os outros o fariam tendo uma tocha acesa. No lado oposto há um largo túnel aberto artificialmente, com uma escada que se presume deva subir até o castelo. Em ambos os lados da caverna existem vários pequenos túneis que seguem para as cavernas onde vivem as hordas de Goblins de Xortan Throg. Os Aventureiros não sabem (por enquanto), que os recessos cheios de sombras estão repletos de guerreiros Goblins armados.

Resumo da Trama

Os Aventureiros sobem o túnel com cuidado. Na grande caverna são emboscados por um exército de Goblins. Muitas das criaturas são dizimadas e o restante foge aterrorizado!

Lista de Personagens

Muitos Goblins que serão reduzidos a migalhas (pobres Goblins!). Os Goblins possuem punhais longos e cada um tem HABILIDADE 5 e ENERGIA 5. Sim, sabemos que isso pode não significar muito no momento, mas logo você saberá mais; segure as pontas mais um pouquinho.

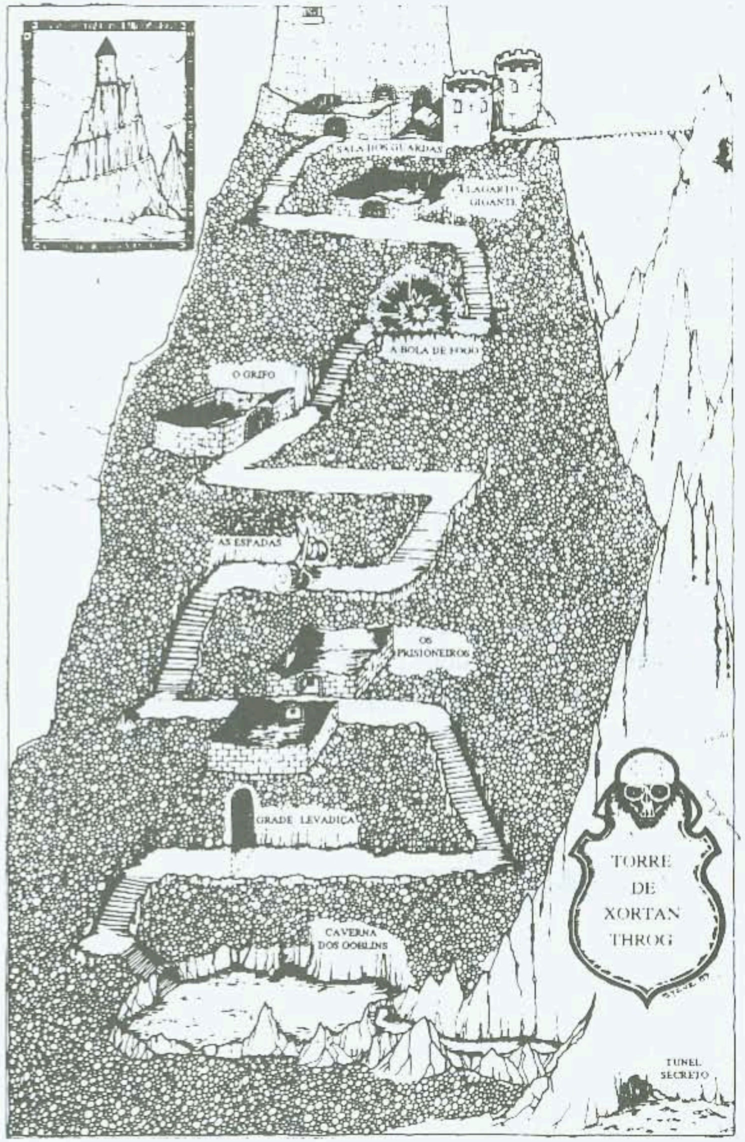
Acessórios

Se estiverem jogando durante a noite, ou madrugada adentro, você pode apagar as luzes na primeira parte desta cena e então só acendê-las, de repente, quando os Goblins atacarem. É claro que não deve fazer isso se não puder ler o que vem a seguir.

Ação!

1. Túnel Acima

Você precisará verificar o que os Aventureiros estão fazendo enquanto sobem pela passagem rochosa. *Você* sabe que eles serão emboscados; eles não, mas espera-se que eles tomem precauções quanto à essa possibilidade. Eles usam tochas, ou tentam encontrar o caminho às cegas, guiando-se pela *Visão no Escuro* do Anão? As tochas serão percebidas pelos Goblins, é claro, mas no escuro os Aventureiros tropeçarão e cairão, fazendo muito barulho.



Não há pegadas na passagem, mas ela tem um cheiro muito acentuado de Goblin e tanto o Elfo quanto o Anão reconhecerão o cheiro na hora. Se o Anão usar sua Habilidade Especial de *Conhecimento do Subterrâneo* (obtendo 10 ou menos, ao jogar dois dados), ele notará outros sinais, tais como pedaços de tecido rasgado presos às rochas. Apesar de bem escondida, a entrada parece estar sendo usada constantemente.

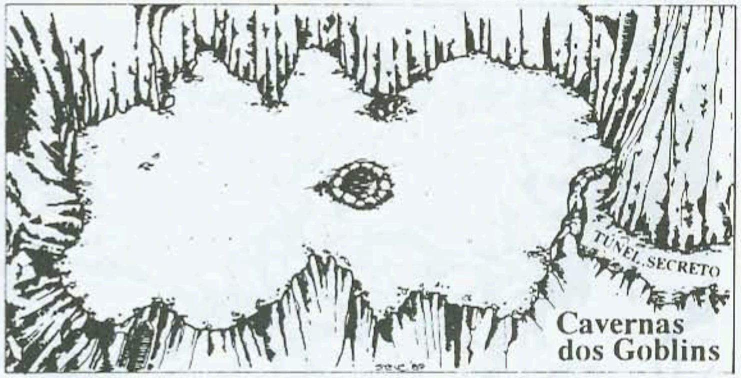
Verifique a ordem em que os Aventureiros sobem pela passagem, perguntando-lhes quem está exatamente onde, na fila. Na verdade, isso não é importante, mas em outras circunstâncias pode vir a ser, então é melhor perguntar aqui também, para não os deixar com suspeitas quando fizer essa pergunta numa situação em que a posição de cada um será importante.

Depois de ter estabelecido a ordem de marcha, respondido às perguntas dos Aventureiros e de ter-lhes descrito as cercanias usando a seção *Local*, você deveria poder ir direto para o segmento 2 da *Ação!* Porém, se os aventureiros estiverem

engajados em alguma conversa interessante (o Anão gosta de estar no subterrâneo, o Elfo odeia, o ladrão tem suspeitas, e os outros podem inventar suas próprias opiniões), deixe-os conversar por um *tempinho* antes de prosseguir.

2. Ao Final do Túnel

Quando os Aventureiros chegarem ao final do túnel, eles provavelmente desejarão verificar a caverna antes de entrar nela. Este é um momento difícil para você, pois terá que escolher a hora exata para começar a emboscada.



Os Aventureiros não poderão ver ou ouvir os Goblins de onde se encontram. Se algum deles for enviado na frente como batedor, faça a emboscada bem rápido. Você terá de dar tempo suficiente para que o batedor corra de volta a seus amigos, senão ele não terá nenhuma chance — e você não quer matar ninguém assim de cara. Se o grupo inteiro entrar na caverna, então os Goblins podem fazer um serviço mais bem-feito e esperar até que possam cercar os Aventureiros mais facilmente.

Os Goblins não têm nada a dizer quando pulam de seus esconderijos, mas podem soltar todo tipo de gritos de guerra horríveis e inumanos ao atacarem. (Grite qualquer bobagem para seus jogadores, mas faça com que pareçam horrendos!) Os Goblins são pequenas e detestáveis criaturas humanóides, de pele verde, mais dura do que a de um homem (veja a ilustração). Também são seres brutais e feios, mas com uma inteligência que lhes serve bem. Todos usam andrajos e fragmentos rasgados de armadura, e carregam longos punhais denteados. Alguns dos que estão mais recuados seguram tochas, iluminando toda a caverna. O objetivo é o de mostrar quantos Goblins encontram-se aqui (um grande número — os Aventureiros não têm tempo para contar o número exato!); elas também lhe oferecem a oportunidade de descrever a caverna aos aventureiros. Para olhos inexperientes, a situação pareceria bastante desesperadora.

3. A Luta

Os Aventureiros devem ter tempo de recuar quando os Goblins os cercarem, ou, se os Goblins tiverem de atacar antes, lado a lado junto à boca do túnel. Isso significa que precisarão enfrentar somente um Goblin por vez e, sendo lutadores bastante fracos, os Goblins devem morrer com facilidade. Quando os Aventureiros tiverem matado uns dois ou três, o restante do grupo fugirá para dentro dos outros túneis. Uma hora, especialmente boa, para que eles recuem é logo depois que um dos Aventureiros tenha lançado um feitiço espetacular, se puderem fazê-lo (e podem!). Nossos heróis então po-

dem atravessar a caverna e chegar à escada, onde termina esta cena.

Aqui se segue uma explicação de como lutar. Cada Goblin tem características semelhantes às possuídas pelos Aventureiros, tendo HABILIDADE 5 e ENERGIA 5. Você precisará controlar esses números num rascunho. Cada jogador deve decidir que arma seu personagem vai usar (normalmente aquela na qual tem uma Habilidade Especial, pois é melhor lutando com ela). Somente armas de combate corpo-a-corpo é que podem ser usadas; arcos não serão permitidos nessa luta. Resolva cada combate entre um determinado Aventureiro e um Goblin antes de seguir para o próximo.

A seqüência de combate é a que se segue:

(1) Você joga dois dados e soma o resultado com a HABILIDADE do Goblin (5).

(2) O Aventureiro joga dois dados e soma o resultado aos seus pontos de Habilidade Especial por causa da arma que está usando (ou sua HABILIDADE *Inicial* se não tiver Habilidade Especial em nenhuma arma).

(3) Compare os totais. Se o total do Goblin for maior, ele feriu o Aventureiro: vá para (5). Se o total do Aventureiro for maior, ele feriu o Goblin: vá para (4). Se os totais forem iguais, os golpes foram bloqueados ou evitados. Retorne para (1) e comece nova série de ataque.

(4) Peça ao jogador para lançar um dado e olhe na tabela abaixo para obter o resultado final em relação à arma usada:

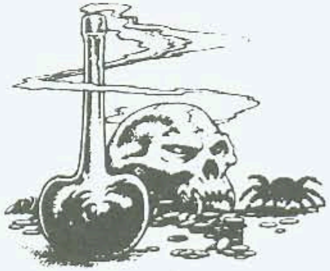
	DADO					
	1	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*
ESPADA	1	2	2	2	2	3
MACHADO	2	2	2	2	2	3
PUNHAL	1	1	2	2	2	2
CAJADO	1	2	2	2	2	2

O número obtido é o número de pontos a serem deduzidos da ENERGIA do Goblin devido ao ferimento. Se a ENERGIA do Goblin cair para zero, ele está morto. Se não estiver morto, siga para (6).

(5) Jogue um dado e compare o resultado com a linha "Punhal". O Aventureiro perde o número indicado de seus pontos de ENERGIA. Se a ENERGIA de um Aventureiro cair para 1 ou 2, os Goblins fugirão; nenhum herói pode morrer aqui — a aventura deve continuar! (Esta última observação só se refere a esta luta. Outras criaturas lutarão, e devem ser enfrentadas, até a morte!)

(6) Recomece nova série de ataque voltando para (1) e continuando a luta.

Magia: Qualquer Aventureiro que possa usar magia tem a opção *entre* lançar um feitiço em um Goblin *ou* enfrentá-lo. O Aventureiro terá de escolher qual dos dois ele prefere fazer; se escolher lutar, use o método que acabamos de detalhar. Se escolher magia, deixe-o decidir que feitiço usará (recomendamos *Rajada de Fogo, Medo* ou *Sono*, se possível).



Não se esqueça que para poder lançar um feitiço é necessário jogar dois dados, com sucesso, contra a Habilidade *Mágica* do Aventureiro. Se o resultado for igual ou menor do que o valor da Habilidade Especial *Mágica* do Aventureiro, o feitiço funciona direito (você deve checar o tempo no relógio para os feitiços com duração específica — e não se esqueça de que, depois que o tempo de efeito terminar, o Goblin voltará a lutar!). Qualquer Goblin que for atingido por uma *Rajada de Fogo* perderá entre 1 e 6 pontos de ENERGIA (jogue um dado) numa grande explosão de luz que pode muito bem amedrontar vários outros Goblins. Se os dados da *Magia* falharem, o feitiço dá totalmente errado — pense em alguma coisa engraçada e que seja apropriada ao feitiço, e faça com que ocorra! Por exemplo, um *Sono* que deu errado pôde adormecer quem o lançou!

Problemas?

A rota dentro do castelo do Feiticeiro deveria ser bastante clara para os Aventureiros, mas existem algumas coisas bobas e covardes que eles poderiam fazer. Se tentarem fugir para dentro do túnel por onde vieram, aponte para o fato de que ele é estreito e difícil e que eles não poderiam realmente lutar, ou nem mesmo fugir, por ele. Os Goblins os seguirão e

lutarão, apesar de a largura do túnel não permitir que todos sejam envolvidos no combate.

É possível que um dos Aventureiros tenha um grande azar nos dados; eles não devem morrer aqui e há sempre meios de evitar isso. Você pode, por exemplo, supor que os Goblins sejam ainda mais covardes do que são na realidade e fazer com que eles fujam ainda mais rápido. Pode parecer-lhe uma certa trapaça, mas você é quem manda; o que vai acontecer com o restante da aventura se todos os seus aventureiros morrerem logo na segunda cena?

Após a luta, os Aventureiros podem resolver caçar os Goblins em vez de continuar com sua missão de resgate. O que não é muito heróico — e é também muito difícil. Os Goblins terão recuado para os túneis laterais que têm somente espaço suficiente para eles (e portanto serão pequenos demais para os Aventureiros, com exceção do Anão, que deve ser contido pelos outros personagens, se necessário).

É provável que um dos Aventureiros seja bastante esperto para capturar um Goblin vivo e interrogá-lo (deve dissuadi-los de torturar a pobre criatura; eles afinal *são* os Mocinhos, lembre-se). O Goblin pode confirmar que a escada leva ao castelo. Ele acrescenta que entre os seguidores do feiticeiro incluem-se alguns Orcs, um Ogre e o grandemente temido Grifo. Os Goblins não sabem mais do que isso, pois não são permitidos no castelo; além disso, o feiticeiro montou muitas armadilhas mágicas para evitar que eles entrassem. Não se preocupe caso os Aventureiros resolvam levar o prisioneiro com eles — ele não sobreviverá por muito tempo.

Vá Para...

Assim que os Aventureiros se reagruparem e começarem a subir a escada, vá imediatamente para a *Cena 3 — A Torre do Feiticeiro.*

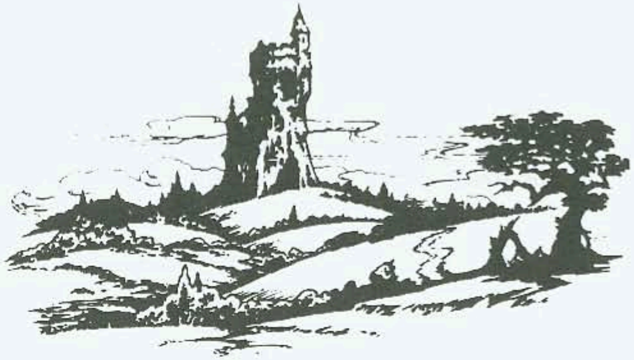
Cena 3 — A Torre do Feiticeiro

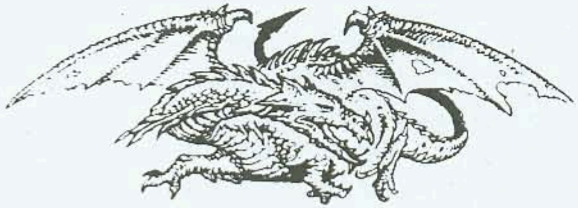
Local

Os Aventureiros sobem pela torre principal do castelo do feiticeiro. Ela é bem construída e é obviamente muito firme. Se o Anão estiver presente, ele pode admirar o belo trabalho (se ele não estiver, você mesmo pode apontar esse fato aos Aventureiros). Em vários pontos, eles encontrarão armadilhas projetadas para manter os Goblins fora do castelo; elas serão devidamente descritas nos segmentos de *Ação!* Os Aventureiros também passarão por algumas sólidas portas de madeira que devem ser verificadas, na esperança de encontrarem a Princesa Sarissa. E, como foi dito antes, os aposentos atrás das portas também serão descritos nos locais devidos.

Resumo da Trama

Os Aventureiros sobem a torre central do castelo, evitando várias armadilhas e encontrando prisioneiros e monstros por onde passam.



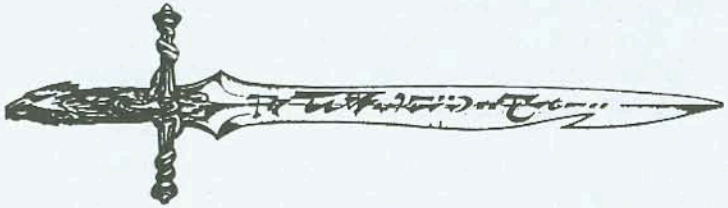


Lista de Personagens

Esta cena apresenta dois prisioneiros humanos, mais o Grifo e um Lagarto Gigante. O Grifo, como já dissemos antes, é uma criatura muito grande, parte águia e parte leão. O Lagarto Gigante é um pouco maior do que um cavalo grande, verde e escamoso.

GRIFO HABILIDADE 12 ENERGIA 15
2 Ataques, Patas grandes (como Espada)

LAGARTO GIGANTE HABILIDADE 8 ENERGIA 9
Mordida grande (como Espada)



Acessórios

Nada para esta seção. Miniaturas, apesar de serem úteis para visualizar a posição de todos nas cenas de luta, não são essenciais ao jogo.

Ação!

Existe um segmento de *Ação!* em separado para cada armadilha ou aposento pelos quais passem os Aventureiros. Nenhum deles é para ser uma grande ameaça, exceto no caso de os aventureiros fazerem alguma tolice. Eles certamente não precisam enfrentar todos os monstros. Você deve tentar manter as coisas funcionando, principalmente se no caso os Aventureiros estiverem com uma certa dificuldade em passar por determinada armadilha. As armadilhas na verdade são interlúdios entre lutas, boladas para apresentar algumas das outras habilidades possuídas pelos personagens. Não se deve permitir que eles fiquem presos e que a situação se torne maçante. E, finalmente, lembre-se de que está aqui para apresentar a aventura aos Aventureiros; não é esportivo de sua parte tentar matá-los a cada oportunidade (e também não tem nenhuma graça para os jogadores). Em outras palavras: dê-lhes uma chance justa para tentar solucionar os mistérios.

1. A Grade Levadiça

No topo da escada há uma passagem. Uma pedra solta no chão dessa passagem aciona uma grade levadiça que desce ruidosamente de um encaixe, escondido no teto, na esperança (do ponto de vista do feiticeiro) de impalar quem estiver passando por baixo dela. Se os Aventureiros estiverem levando um prisioneiro Goblin, este é um excelente meio — apesar de cruel — de livrar-se dele.

No entanto, eles provavelmente terão mais cuidado. Se o Anão estiver presente, pode sugerir usar sua Habilidade de *Conhecimento de Armadilhas*. Ele deve lançar dois dados e tentar obter um número igual ou menor do que seus pontos de Habilidade Especial (10). Se ele tiver sucesso, notará o encaixe no teto. É preciso pelo menos o peso de um Goblin sobre a pedra para que o mecanismo da armadilha seja ativado, então um empurrãozinho gentil não irá ativá-la.

Se acionarem a armadilha, eles ainda têm uma oportunidade para conseguir escapar. Isso pode ser feito de dois jeitos. Se algum dos Aventureiros tiver a Habilidade Especial de *Esquivar-se*, ele pode tentar esquivar-se da grade quando ela cair, jogando dois dados. Se o resultado for menor ou igual a seus pontos de Habilidade Específica, ele conseguiu se esquivar; se o resultado for maior, ele ficou preso sob a grade. Como alternativa, qualquer um dos Aventureiros pode tentar *Testar sua Sorte*. Deve-se jogar dois dados contra seus pontos de SORTE e obter um resultado menor ou igual a ela. Se o resultado for igual, ele teve sorte e conseguiu evitar a grade. Mas, independente do herói ter sorte ou não, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de SORTE (todos os Aventureiros só têm uma determinada quantidade de SORTE). Se o personagem for pego pela grade levadiça, isso lhe causará um ferimento de 5 pontos de dano, que serão subtraídos de sua ENERGIA.

A armadilha pode ser evitada se a pedra não for pisada — pulando ou dando a volta, uma vez que ela não ocupa toda a passagem. Se alguns Aventureiros ficarem presos do lado errado (na caverna), a grade levadiça pode ser levantada a uma altura suficiente para que alguém se arraste por baixo (é preciso uma HABILIDADE conjunta de 20 para erguê-la; some os pontos de todos que estão levantando a grade até que o total seja 20 ou mais). Se Axel Wolfric estiver presente, ele pode tentar erguê-la sozinho jogando dois dados contra sua Habilidade de *Força* e tendo sucesso. Aventureiros realmente espertos podem pensar em arrastar uma pedra da caverna que sirva de calço para a grade levadiça, permitindo, desse modo, que todos passem em segurança.

2. Os Prisioneiros

Após a passagem pela grade levadiça, a escada continua a subir e, virando uma esquina, revela outro corredor. Os Aventureiros devem ter a impressão de que estão subindo uma torre. Existem duas portas de madeira em lados opostos dessa passagem. Não se ouve barulho em nenhuma das duas (mas só diga isso a nossos heróis se eles perguntarem). Ambas estão trancadas. Alguém que tenha a Habilidade de *Abrir Portas* provavelmente poderia abri-las. Mas, como nenhum de nossos Aventureiros a possui, um feitiço *Rajada de Fogo* ou um chute bem dado por um personagem forte como Stormgard ou Wolfrić quebrará a fechadura, embora você deva comentar sobre o tremendo barulho que eles fazem. O barulho não significa grandes coisas: a intenção é simplesmente fazer com que os jogadores fiquem cada vez mais nervosos, conforme seus personagens penetrem na torre do feiticeiro.

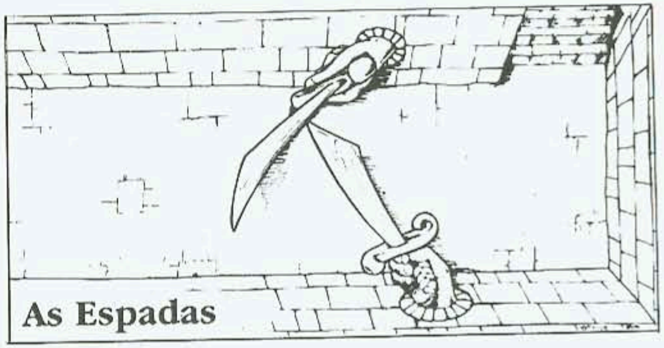
Cela dos Prisioneiros

Atrás de cada porta há duas celas, mas em nenhuma delas encontra-se a princesa. Em vez disso, os Aventureiros encontram, em péssimas condições, dois desafortunados camponeses que Xortan Throg estivera usando em suas experiências. Eles ficam muito gratos ao serem salvos, agradecendo intensamente, com patéticos abraços enfraquecidos, mas são de pouca valia. Seu papel mais dramático é enfatizar que o feiticeiro é

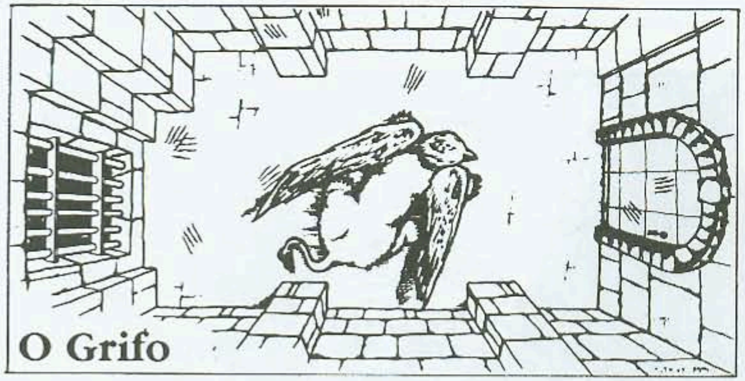
completamente perverso. Você deve ressaltar-lhes a infelicidade o máximo possível, mas continue a aventura assim que nossos heróis tiverem a oportunidade de expressar sua raiva e simpatia pelos prisioneiros.

3. As Espadas

Mais degraus, nova curva e novo corredor. Em ambos os lados dessa passagem há duas gigantescas mãos de pedra; cada uma segura uma imensa simitarra, que se movem para frente e para trás em um arco assassino! Quem tentar passar pelo corredor será cortado em dois!

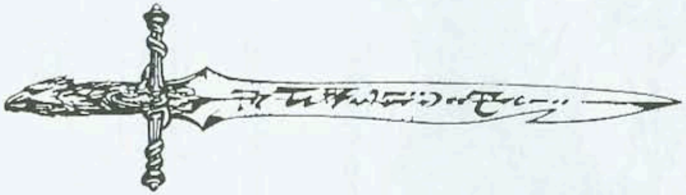

As Espadas

A princípio, os Aventureiros devem ficar chocados e amedrontados com as mãos. Quem tiver a Habilidade Especial de *Escalar* pode, jogando dois dados e tendo sucesso, mover-se ao longo da parede acima das mãos, por onde existe um espaço que fica livre das espadas; ele também poderia arrancar a espada de uma das mãos, enquanto estivesse lá. Rangor poderia tentar *Levitar* e realizar o mesmo objetivo. Um bom uso do arco (é necessário jogar os dados contra a Habilidade Especial de *Arco e Flecha*) fará a espada de uma das mãos cair. Uma pedra levada da caverna causaria dano à lâmina. Os Aventureiros poderiam tentar passar correndo (teste contra a Habilidade de *Esquivar-se*) mas, se falharem, a penalidade é um corte sério e a perda de 4 pontos de sua ENERGIA.


O Grifo

4. O Grifo

Após o próximo lance de escada existe outra passagem, desta vez com apenas uma porta em um dos lados. A porta está trancada e presa por uma barra do lado de fora. Um Aventureiro, que ponha o ouvido na porta, ouve os sugestivos barulhos de uma fera corpulenta e com garras; ele também sentirá o cheiro de um animal grande e perceberá uma corrente de ar passando por baixo da porta.



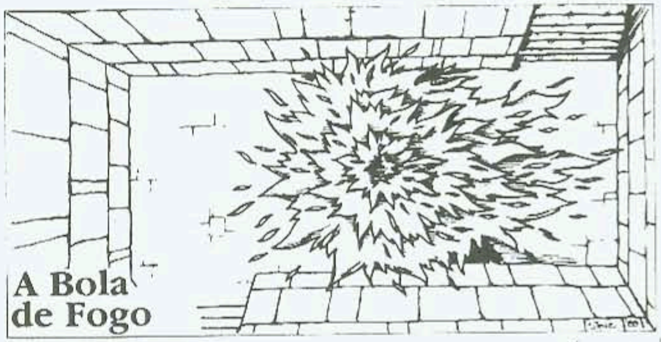
Aqui fica o ninho do Grifo. O lado oposto à porta não tem parede, sendo aberto para fora, fechado por um imenso portão de ferro que pode ser erguido a fim de permitir que a criatura voe. (Eis a razão da barra de ferro.) Se a porta for aberta, o Grifo empinará sobre as patas traseiras e guinchará. Ele proporciona uma visão extremamente feroz, principalmente para alguém surpreso que jamais viu um Grifo antes (provavelmente todos os jogadores presentes!).

Se os Aventureiros resolverem abrir a porta do aposento, você deve lhes contar o que ele contém e pedir-lhes que decidam rapidamente o que farão a seguir. Se disserem alguma coisa do tipo "Fechamos a porta imediatamente e prendemos a barra!" deixe que o façam. Se hesitarem, o Grifo atravessará o aposento e eles terão de lutar. Apesar de ser uma fera treinada como cavalgadura, o Grifo é inteligente, mau e leal. Ele tentará matar qualquer um que não seja seu mestre. E seu mestre é Xortan Throg.

Até três Aventureiros podem atacar o Grifo ao mesmo tempo (a menos que optem por lutar da porta, e assim somente um poderá enfrentá-lo). O Grifo tem dois ataques. Isso significa que pode lutar com dois oponentes ao mesmo tempo; então, dois Aventureiros enfrentam a fera normalmente (jogando dois dados e somando o resultado à Habilidade Especial ou HABILIDADE *Inicial*). Um terceiro personagem também pode lutar, mas se o Grifo vencer uma Série de Ataque, ele não ferirá esse Aventureiro, conseguindo simplesmente evitar-lhe os golpes. Se apenas um de nossos heróis estiver lutando com a criatura, na passagem da porta, a criatura terá apenas um ataque e o combate continua como normalmente. O Grifo não pode passar pela porta e entrar no corredor.

Se alguém desejar lançar um feitiço, sua Habilidade Especial de *Magia* deve ser reduzida em três pontos (então alguém com Habilidade de *Magia* 10 deve conseguir 7, ou menos, nos dados para conseguir lançar um feitiço com sucesso), pois uma criatura do tamanho do Grifo não é fácil de ser afetada como alguém do tamanho de um humano. Como sempre, falhar ao lançar um feitiço resultará em algo inesperado.

É possível que um dos Aventureiros possa ser morto aqui, mas será por culpa própria — os personagens não têm que lutar, e o Grifo é uma criatura inocente. Ele não possui nenhum tipo de tesouro (você daria a seus bichinhos de estimação jóias e ouro para brincar? O feiticeiro não dá). Sua pele pode ser valiosa nos mercados de algum lugar como Salamonis ou Porto Blacksand, mas ninguém vai parar para escalpelar a criatura agora, vai? Ótimo. Quando todos estiverem prontos (e depois do mago ter tentado distribuir alguma cura, talvez lançando um feitiço de *Energia*), eles poderão prosseguir pelo corredor.



5. A Bola de Fogo

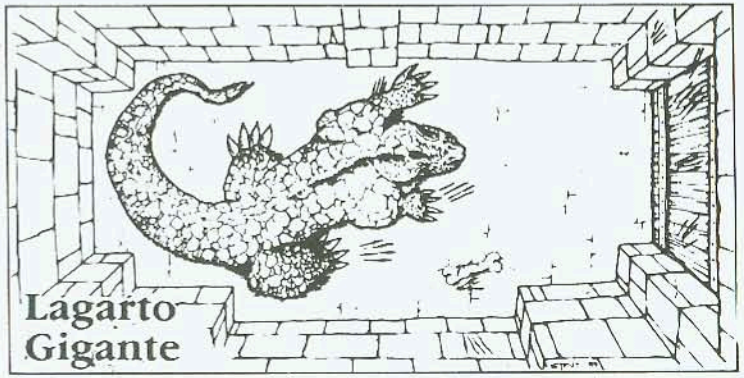
Depois do ninho do Grifo, a passagem encontra outros lances de escada. Logo que os Aventureiros virarem a curva, no alto dela, eles verão um longo corredor com uma imensa bola de chamas rolando lentamente em sua direção. Ela cobre todo o corredor e não há meios de dar a volta.

Os Aventureiros podem recuar na passagem, mas se alguém se der ao trabalho de olhar para cima, verá que a bola de fogo avança de novo sobre ele, exatamente como estava fazendo antes; ela não parece se aproximar mais do que isso. Estranhamente, não os persegue depois da curva. Isso acontece porque na realidade ela não está lá — é só uma ilusão

para amedrontar os Goblins e não machucará ninguém — mas os Aventureiros terão de descobrir isso por si mesmos. Se eles tiverem muitas dificuldades, diga-lhes que eles não parecem sentir nenhum calor. A ilusão não pode ser desfeita por nada, mas quem avançar sobre ela facilmente a atravessará, prosseguindo pela passagem.

6. O Lagarto Gigante

Depois da bola de fogo há outra porta trancada com uma barra de ferro. Mais uma vez os barulhos e cheiros vindos do aposento sugerem que dentro há um grande animal com garras. Aqui fica o Lagarto Gigante — uma das grandes feras treinadas como cavalgadura. Uma sela e um par de rédeas pendendo de pegadores na parede esclarecem a situação. Os Aventureiros podem evitar um encontro violento ao fechar a porta, exatamente como deveriam ter feito com o Grifo (ou fizeram). Como alternativa, podem simplesmente ser autoritários, como se estivessem lidando com qualquer tipo de montaria treinada. Se isto resultar num combate, a luta deve ser tratada igual à realizada com o Grifo. A fera possui so-

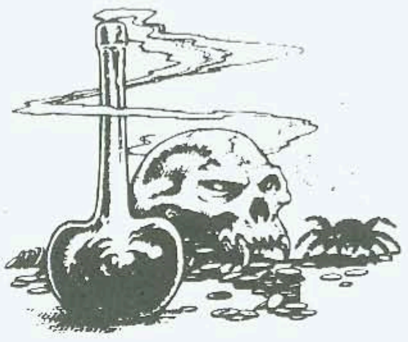


mente um ataque; quem a estiver enfrentando luta de modo normal, mas se o Lagarto vencer uma série de ataques contra o segundo atacante, ele não sofrerá nenhum ferimento.

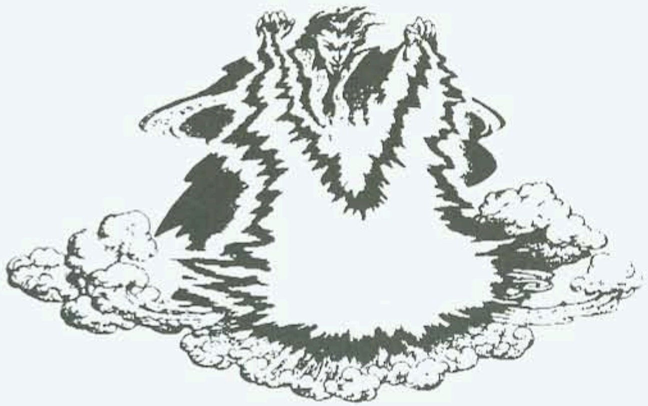
A criatura é muito mais útil viva do que morta e poderia ser pega pelos Aventureiros. Ela porém não é treinada como um animal de cavalaria e se recusará a entrar numa luta se estiver com cavaleiro. Pode ser levado para qualquer lugar após jogar dois dados contra a Habilidade de *Montar* e ser bem-sucedido (mas reduza 2 dos pontos de Habilidade nesta jogada, por não ser a montaria um cavalo).

Problemas?

Essas armadilhas não deveriam ser um grande problema para os Aventureiros, mas se for necessário ajudá-los, faça-o (principalmente se seus jogadores forem iniciantes). Em vez de apenas lhes dar uma pista, recomendamos que você pegue um Aventureiro de lado e diga-lhe, em segredo, alguma coisa que use suas habilidades de aventureiro ou sua história. Por exemplo: confrontado pela bola de fogo, diga a um mago como Rangor ou Darkfire: "Você imediatamente considera tudo muito estranho, sendo muito bem versado nas coisas de



magia. Uma imensa bola de fogo como esta, permanente, requer uma colossal quantidade de energia mágica e ninguém usaria tal coisa para guardar uma passagem. Além do mais, o ar deveria estar escaldante em qualquer lugar próximo a ela." Ou, ao se referir ao Lagarto, talvez dizer a Brondwyn ou Wolfric: "Em suas muitas viagens por toda Allansia, você já viu muitas feras a serem montadas, e sempre o surpreendeu como se tornam dóceis depois de treinadas — exatamente como esta deve ser."



Vá Para...

Passa-se o aposento onde está o Lagarto e ainda há mais uma escada de pedra. No alto dela existe um grande conjunto de portas duplas fechadas. Se os Aventureiros prestarem atenção e escutarem, ouvirão grunhidos e sons de dados sendo lançados. Quando abrem essas portas vão para a *Cena 4 — A Sala da Guarda.*

Cena 4 — A Sala da Guarda

Local

A sala da guarda é um aposento grande que fica exatamente entre as duas entradas que dão para as partes superiores do castelo. Como é mostrado na planta baixa que você vê, uma porta dá para as escadas que descem o penhasco, a segunda abre para o pátio principal e a terceira leva para a câmara do feiticeiro. O aposento é parcamente mobiliado — apenas algumas toscas cadeiras e uma mesa. Na quarta parede há uma lareira, e sobre o fogo estão os restos de alguma coisa que foi tostada... possivelmente um Goblin?

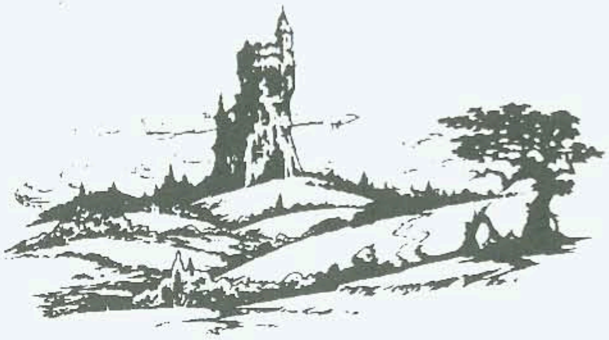
Resumo da Trama

Os Aventureiros tentam, de algum modo, passar pelos brutais e inumanos guardas do feiticeiro.

Lista de Personagens

Essa cena apresenta alguns Orcs (um por Aventureiro, mas no mínimo dois) e Grudthak, o Ogre. Os Orcs são como Goblins maiores, mais malvados e melhor organizados, enquanto os Ogres parecem ser uma versão maior e mais parruda dos Orcs — e isso implica um aumento de ruindade neles. Os Orcs, apesar de se considerarem superiores às hordas de Goblins, ainda são lacaios menores; resmungam todo o tempo, mas entram em combate assim que recebem alguma ordem — já que a única outra alternativa seria enfrentar Grudthak. Quando os Aventureiros chegam, os Orcs estão tirando nos dados para resolver quem fica com a última perna de Goblin. Isso na verdade é uma perda de tempo, pois todos sabem que Grudthak vai querê-la — mas não há nada a fazer antes que os Aventureiros cheguem.

Ao pé do fogo, o Ogre está recostado numa cadeira frouxa, chupando o resto da outra perna do Goblin. Ele é preguiçoso e prefere não brigar se não tiver de fazê-lo. A grande maioria de suas brigas foi para manter seus subordinados em ordem — uma tarefa bastante fácil para alguém de seu tamanho. Por isso, ele não está em grande forma e, portanto, não é tão amedrontador quanto parece (ele parece *muito* amedrontador).



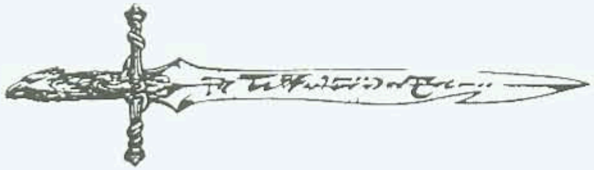
ORCS cada HABILIDADE 5 ENERGIA 6

Espada

GRUDTHAK, O OGRE HABILIDADE 8 ENERGIA 10

2 ataques de Porrete pesado (dano como Espada + 1 ponto)

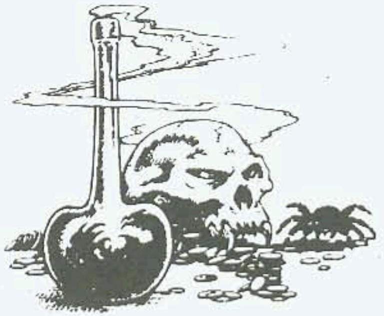
Habilidade Especial de Força 10



Acessórios

Durante a luta, volta e meia Grudthak vai jogar ossos mascados de Goblin sobre os Aventureiros. Se desejar simular essa cena para os jogadores, alguns dos ossos de brinquedo vendidos em lojas de animais serão bastante úteis. Se quiser ser bastante autêntico, ossos de galinha também poderão ser usados, mas não vemos nenhuma razão para que você aja de modo tão nojento quanto o Ogre.

Se houver mais de três Aventureiros no grupo, as coisas podem ficar bastante confusas depois que a luta começar. Para obter os melhores resultados nessa luta, seria bastante útil usar miniaturas e um tabuleiro (que você pode desenhar num pedaço de papel quadriculado, copiado do mapa apresentado). Isso significa que tanto você quanto os Aventureiros poderão ver exatamente onde cada lutador e cada móvel se encontram. Não desenhe a mobília no mapa; use um dado ou um objeto quadrado para representar cada peça e assim poder movê-las pelo aposento. Se não tiver nenhuma miniatura, use peças de um jogo ou pedaços de papel para representar os personagens.



Ação!

Quando os Aventureiros entrarem pela porta, os guardas Orcs erguerão os olhos de seu jogo, agarrarão suas espadas e rosnarão. Um Orc rosnando não é exatamente uma visão bonita; já que existe pelo menos um Orc para cada um dos Aventureiros, já imaginou que situação? Enquanto isso, Grudthak larga o pedaço de osso que mascava e resmunga as palavras abaixo. O Ogre tem uma voz muito grave e gutural, que ressoa de modo desagradável quando ele fala:

"Ara', 'rocês' demorraram, não foi? Erperro que não 'tenha' machucado nenhum dos bichinhos do mestre — ou 'varmos ter qui levarr rocês vivo', e isso 'num' var 'ser' legal 'pra rocês', sabe? 'Num' var 'ser legal 'mermo'!"

Esperemos que os Aventureiros também respondam com algumas ameaças, numa tentativa vã de amedrontar os Orcs ou perturbar Grudthak. Você deve encorajá-los a fazer isso, apesar de não ser de nenhuma valia. Se puderem evitar, Orcs e Ogres nunca ouvem o que os humanos dizem; há sempre coisas mais importantes a fazer, como matá-los.

Se pensarem um pouco, os Aventureiros perceberão que, pelos comentários de Grudthak, eles eram esperados e podem perguntar-lhe sobre isso:

"Ah, é!" replica o Ogre. "Estivemos 'lesperrano' porr sua chegada porr muito tempo. Foi um 'burcado' chato ficar 'esperrano'! 'Num' foi, rapazes?"

"Grrrr, seus 'rumano besta'! Pegar eles! Pegar eles!" falam os Orcs com sorrisos cheios de dentes pontiagudos.

Não é possível obter mais informações além dessas. Na verdade, nenhum dos guardas sabe realmente como seu mestre feiticeiro tinha o conhecimento de que os Aventureiros estavam vindo. Como todas as outras coisas que ele conhece, era algo misterioso, estranho e no qual nem se devia pensar. Afinal, pensar é uma coisa muito cansativa quando se é um Orc.

O plano para a luta — e parece não existir muitas dúvidas de que haverá uma luta — é de que cada Aventureiro deve enfrentar um Orc (sem dúvida alguma você deve ter percebido que providenciamos propositadamente um Orc para cada personagem com esse propósito) e então todos juntos enfrentarão o Ogre.

Durante a primeira parte da luta, portanto, Grudthak permanecerá esparramado em sua cadeira, mascando preguiçosamente seu pernil de Goblin e cuspindo fora pedaços de osso, e o que considerar como ruim, fazendo comentários sarcásticos sobre o combate geral. Os ossos não machucarão nem distrairão ninguém a ponto de fazer alguma diferença. Ele não fará nenhum esforço para brigar antes que todos os Orcs estejam mortos — mas se algum terminar logo com seu Orc, pode forçá-lo a entrar em combate, principalmente se fizer algum movimento na direção da câmara particular do feiticeiro.

Este deve ser o grande incidente da aventura, e você deve aproveitar todas as oportunidades para torná-lo mais vivo e mais divertido. Talvez usar os comentários sarcásticos do Ogre — e os possíveis xingamentos e resmungos dados pelos Orcs. Pode também jogar os móveis, talvez até mesmo fazer uma acha em chamas cair do fogo ou o pernil restante do Goblin rolar pelo chão.

Todos os personagens, Aventureiros e guardas, irão na direção uns dos outros e entrarão em combate. O combate é feito como já mencionado, com cada série de ataque consistindo no lançamento de dois dados e somando o resultado à HABILIDADE de cada um dos oponentes, o resultado maior indicando um ferimento no adversário, que então deve jogar um dado em relação à tabela de armas dada anteriormente (veja página 56). Somente armas de combate corpo a corpo e magia podem ser usadas (nenhum arco e flecha ou lanças). Dessa vez você deve conduzir a situação de um modo geral, ataque por ataque, resolvendo a ação de cada personagem antes que passe para a próxima série de ataque. Se um personagem se libertar, ele pode se mover na direção de outro oponente, se houver algum que esteja sem adversário. Um personagem (Aventureiro, Orc ou Ogre) pode mover-se por apenas um quadradinho do mapa por série de ataque. Sempre que houver mais de um personagem livre, os Bandidos têm que declarar o que farão antes dos Aventureiros, apesar de todos moverem-se ao mesmo tempo.

Para que se possa trocar de armas (pegar uma acha em chamas, digamos), um personagem precisa perder o tempo equivalente a uma série de ataque a fim de poder realizar tal ação. É necessária uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade Especial de *Força* para que, se algum personagem assim o desejar, erguer a mesa e usá-la como arma (talvez Grudthak ou Axel Wolfric possam tentar isso). Uma tocha em chamas ou um pernil tostado podem ser jogados em alguém; quem o lançar deve obter um resultado igual ou menor do que sua

HABILIDADE para poder acertar o alvo. Se o resultado for maior, errou o alvo; mas, se obtiver um resultado de 12, o objeto lançado atingiu a pessoa que estiver mais próxima, seja um Orc ou mesmo um Aventureiro. O pernil causará a perda de 1 ponto de ENERGIA, se acertar; uma acha causa a perda de 2 pontos; a mesa causará um dano de 4 pontos, mas não poderá ser lançada sem jogar contra a *Força*, apenas empurrada!

Magia pode ser usada normalmente, com um resultado bem-sucedido contra a Habilidade de *Magia* necessária para que ela funcione corretamente, e ocorrendo as conseqüências usuais quando não obtiver sucesso. Dessa vez, um resultado de 12 significa que alguma coisa *extremamente* esquisita ocorre. Lançar um feitiço em Grudthak é ligeiramente mais difícil do que acertar os Orcs: reduza a Habilidade de *Magia* em 1 ponto se alguém lançar alguma magia no Ogre para que haja maior dificuldade na tentativa.

Conforme a luta se desenvolve, você pode acabar descobrindo que dois ou mais Aventureiros estão combatendo um único inimigo (ou vice-versa!). Conduza essa luta como um combate múltiplo normal, com o personagem em desvantagem enfrentando dois ou mais atacantes mas podendo acertar apenas um de seus oponentes. Não permita que mais de três pessoas ataquem um inimigo. Se os Aventureiros questionarem essa regra, você pode explicar que, como espadachins experientes, eles sabem que não se deve juntar muitas pessoas contra um mesmo oponente para que se evite acertar seus amigos durante o decorrer da luta. Além do mais, não é muito heróico fazer isso pois, afinal, eles são os Mocinhos dessa aventura.

Em algumas circunstâncias, um Aventureiro (ou um Orc) pode conseguir esgueirar-se até ficar nas costas de um inimigo que já esteja enfrentando alguém. Se vir isso acontecer, permita que ele ataque pelas costas — não jogue como se fosse um combate, só pelo ferimento causado à vítima. Depois disso, a vítima estará consciente da presença do oponente às suas costas e poderá lutar normalmente (a menos que já esteja lutando com alguém a sua frente, e nesse caso aplica-se a regra contra dois oponentes). Não permita um ataque pelas costas contra um inimigo que não esteja em combate — lutadores experientes sempre estão olhando em volta, atentos, quando estão em meio a um combate acirrado.

Depois dos Orcs terem sido mortos, Grudthak fará o melhor que puder para manter-se entre os Aventureiros e a porta que leva aos aposentos do feiticeiro, sempre tentando manter suas costas voltadas para a parede. Seu porrete é muito pesado e qualquer Aventureiro que levar um golpe dessa arma será lançado longe e terá que gastar o tempo relativo à próxima série de ataque para levantar-se. Jogue pelo uso do porrete como se ele fosse uma Espada da tabela da página 56, e então some mais 1 ponto de dano. E mais, Grudthak tem dois Ataques. Eles só podem ser usados contra oponentes diferentes e, portanto, se estiver atacando apenas um oponente, só poderá fazer um ataque.

Problemas?

É possível que um dos Aventureiros morra nessa cena. Está tudo bem, isso acontece. E é permitido que isso aconteça desde que continuem existindo Aventureiros que possam combater os Bandidos. Além disso, dá uma nota pungente ao combate em contrapartida à hilariedade da situação. Bons diretores e bons escritores fazem isso todo o tempo, então por que você não poderia fazê-lo?

Se as coisas acabarem saindo fora de controle, os Aventureiros tirando péssimos resultados nos dados ou tomando decisões idiotas, pode usar seu poder de Mestre para assegurar que alguém consiga passar, mas não o faça de modo óbvio demais ou os jogadores suspeitarão que algo estranho está ocorrendo com eles. Se os Aventureiros estiverem *seriamente* feridos quando chegarem à sala da guarda, pode ser uma boa idéia reduzir um Orc do total de criaturas existentes, de modo que o Aventureiro que estiver mais ferido não precise lutar. Não se esqueça que um mago pode ter feitiços de ENERGIA para ajudar a curar os personagens feridos.

É pouco provável que algum Aventureiro fuja para o pátio durante a luta — eles são heróis, não covardes — mas se o fizerem, eis o que verão:

Há um grande espaço aberto. Em ambos os lados existem salas de armazenamento de madeira. A área toda é cercada por uma murada baixa e no lado mais distante há um portão. Dele, uma ponte levadiça atravessa o abismo e liga o pátio à parede principal do castelo. O abismo cerca toda a torre que os Aventureiros acabaram de subir. A ponte levadiça está erguida.

Tendo visto isso, eles provavelmente perderão o interesse na área e voltarão à luta — algo muito bom a ser feito. Se por acaso os Aventureiros resolverem tentar baixar a ponte levadiça, diga-lhes que ela não leva a lugar nenhum, apenas à parede em frente.

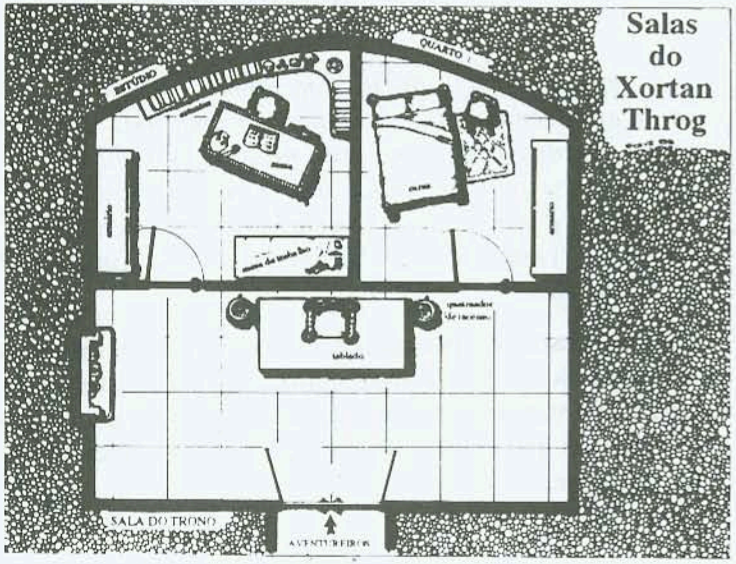
Vá Para...

Quando Grudthak cai morto no chão (ou como é mais provável, despenca como uma árvore tombada numa tempestade), as portas que ele defendia abrem-se por conta própria e uma voz masculina calma e autoritária diz: "Bem-vindos!" E aqui entramos dramaticamente na *Cena 5*...

Cena 5 — A Câmara do Feiticeiro

Local

Todos vêem um aposento grande e bem mobiliado. Num dos lados há uma lareira. Exatamente à nossa frente, o malvado Xortan Throg senta-se num esplêndido trono, ladeado por queimadores de incenso. Em ambos os lados da sala existem duas portas. A menos que ocorra um milagre, haverá uma luta, então fornecemos um mapa para o caso de você desejar usar miniaturas ou pecinhas de jogo.



Lista de Personagens

Xortan Throg é um homem velho e praticamente careca que usa um manto muito ornamentado mas de aparência bastante antiquada, semelhante a uma toga, e um solidéu na cabeça de que os feiticeiros tanto gostam. Ele fala lenta e calmamente, mas com bastante poder e presença; fica claro que está acostumado a ser obedecido, imediata e totalmente. Ele não precisa de acessórios tais como cajados mágicos e coisas do gênero, mas os queimadores de incenso a seu lado parecem flamejar sempre que ele lança um feitiço.

O feiticeiro conhece uma vasta quantidade de feitiços, mas usará somente alguns deles; eles serão mais detalhados no segmento de *Ação!* em que ele os usar. Se algum dos Aventureiros tiver sentidos especialmente bons (tais como a Habilidade Especial *Conscientização* do Elfo, por exemplo), podem perceber, quando a luta começar, que o feiticeiro move-se muito lenta e pesadamente. A razão para tal já lhe será revelada.

Nessa cena também será revelada a verdadeira natureza do maldoso Príncipe Barinjhar. Ele é um intrigante ambicioso que zomba de modo bastante desagradável quando explica sua perversidade para as pessoas a quem enganou. Quando entra num combate, ele se mostra um espadachim capaz e páreo somente para os melhores lutadores existentes entre os Aventureiros, mas não conhece nenhum feitiço.

Se os Aventureiros bagunçarem totalmente as coisas, pode ser que a bela Princesa Sarissa também faça uma breve aparição nessa cena. Ela será descrita em maiores detalhes na Cena 6, onde sua aparição está realmente programada.

XORTAN THROG HABILIDADE 2 ENERGIA 6
Unhas (como punhais)
Habilidade Especial de Magia *20. Os feitiços usados são detalhados abaixo.*

PRÍNCIPE BARINJHAR HABILIDADE 11 ENERGIA 14
Espada

Resumo da Trama

Xortan Throg e Príncipe Barinjhar revelam um esquema de proporções bastante sinistras. Os Aventureiros ensinam-lhes uma lição (esperamos!).

Acessórios

Nenhum é necessário, apesar das miniaturas mais uma vez mostrarem-se úteis para a cena da luta.

Ação!

É costume em todos os filmes de aventura que ao grande Bandidão seja dado um discurso dramático no qual tanto explica sua trama maléfica, com todos os destalhes, como se gaba da facilidade com que enganou os Aventureiros. Isso acontece no início desta cena. Espera-se que os personagens entrem no espírito da coisa e ouçam com paciência; mas se forem rudes e tentarem atacar no meio do discurso, Xortan Throg erguerá um feitiço *Barreira* no meio do aposento e por toda sua extensão, evitando assim que se aproximem dele. A barreira é invisível, a não ser pelos pequenos lampejos causados quando alguém a toca. Quando ele fizer isso, Throg dirá alguma coisa do tipo: "Não me interrompam quando estiver falando. Sejam gratos por eu lhes permitir viverem tempo suficiente para apreciar a profundidade de minha astúcia!"(ou

alguma coisa apropriada da parte de Barinjhar, se por acaso for ele que estiver falando no momento).

1. A Trama do Rapto

A cena começa com Xortan Throg dando as boas-vindas aos Aventureiros. Continuando o discurso que começara ao final da cena 4, ele diz o seguinte, que deve ser pronunciado de modo bastante dramático, de acordo com as anotações sobre o personagem do feiticeiro malvado dadas acima:

"Bem-vindos a meu castelo, caríssimos tolos! Creio que devam ter gostado de sua estada até agora, apesar de que devo admitir que estou surpreso por ver tantos de vocês ainda vivos após os excelentes entretenimentos que preparei especialmente para a ocasião. Posso simplesmente desculpar-me por isso, mas espero corrigir a questão em breve. Porém, antes de morrer, pensei que deveriam saber um pouco sobre o caso em que sua cobiça e ganância os envolveu. Eu gostaria de apresentá-los a um amigo, que explicará o fato."

Nisso, a porta à esquerda do feiticeiro se abre — e Príncipe Barinjhar entra no aposento!

Você deve "dar um tempo" aos jogadores para que recolham seus queixos caídos antes de continuar como o afetado príncipe:

"Ah, meus velhos amigos aventureiros" diz ele. "Estou tão contente em vê-los aqui. Meu pai estava certo quando disse que contratara os melhores aventureiros de toda a Allansia. Infelizmente, suas habilidades tão famosas lhe serão de pouca ajuda. Sabem, não posso permitir que a Princesa Sarissa seja salva. Foi muito engenhoso da parte de meu pai arranjar-me um casamento de tanto prestígio. Ela é tanto bela quanto sábia, o par perfeito para minha nobre figura.

"Mas se ele prosseguisse, não demoraria muito a Chalice ficar cheia de "conselheiros" e "ministros" de Salamonis. Num balançar de rabo de Roc, não seríamos nada mais além do que bonecos dessa cidade infernal. Não tenho nenhuma intenção de ser subjugado e de permitir que meu povo o seja, então entrei em acordo com meu caro amigo aqui. Ele tem muito mais razões do que eu para odiar o Rei Salamon.

"Naturalmente, teremos que fazer uma representação quanto à libertação da pobre garota; mas depois que os melhores aventureiros de Allansia tiverem tentado e falhado, ficará óbvio que nada mais poderá ser feito. Devo admitir que estou surpreso por ver que conseguiram evitar as pequenas armadilhas que lhes deixamos ao virmos para cá, com uma pequena ajuda daqueles tolos sacerdotes, cuja passagem secreta nada mais era do que a entrada para as cavernas dos Goblins, mas vocês compreenderão que nós simplesmente não podemos permitir que vivam por mais tempo!"

Com esse discurso, o Príncipe desembainha sua espada e avança para os Aventureiros. Se houver uma barreira mágica, ela agora será baixada. Parece que não há outro meio a não ser começar o combate.

2. A Luta

O Príncipe Barinjhar vai atracar-se com um dos Aventureiros. Tendo uma mente maquiavélica, ele tentará pegar um dos lutadores mais fracos, mas ele provavelmente terá que se contentar com o personagem mais próximo no início do combate. Ele preferirá lutar até a morte em vez de entregar-se, a princípio por uma questão de extrema autoconfiança, mas depois será por desespero de começar a perder (o que espera-se acabe realmente ocorrendo). Os Aventureiros, se tiverem alguma esperteza, estarão tentando chegar ao feiticeiro.

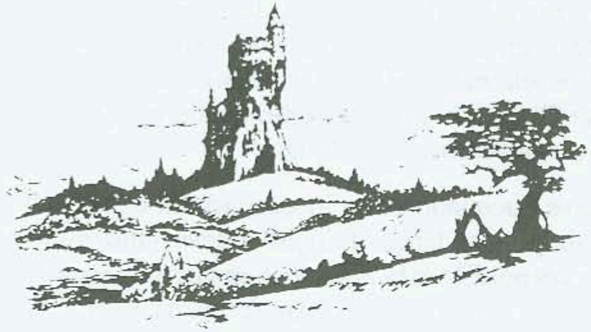
Quando se chega perto de feiticeiros, eles são bastante fáceis de serem mortos — mas é claro que aproximar-se é uma outra questão. Xortan Throg não reerguerá a barreira mágica pois não poderá lançar feitiços nos Aventureiros enquanto ela estiver presente. Em vez disso, ele escolherá um Aventureiro (de preferência um que não esteja enfrentando o Príncipe Barinjhar) e tentará matá-lo. Suas prioridades são as seguintes:

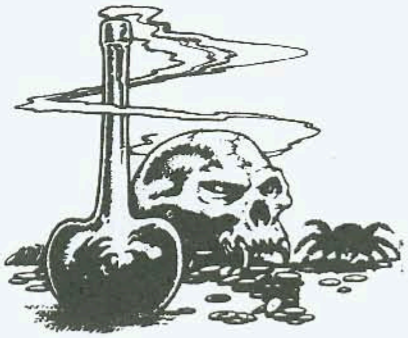
(i) Se o Aventureiro lançar uma flecha, um feitiço ou jogar uma arma sobre ele, ele repelirá o ataque com um gesto de mão. Ele é um poderoso feiticeiro e pode repelir quaisquer feitiços que nossos heróis lançarem. Você deve deixar bem claro aos jogadores que Throg não precisa jogar os dados para que seus feitiços tenham efeito.

(ii) Se o Aventureiro avançar em sua direção, Throg lançará uma *Rajada de Energia*. O Aventureiro tem uma chance de evitá-la ao *Testar sua Sorte* ou usar sua habilidade *Esquivar-se* com sucesso; mas se acertar, ela causa a perda de 4 pontos da ENERGIA do Aventureiro e dá um coice semelhante ao do porrete de Grudthak, jogando o Aventureiro longe (mesmo personagens com Habilidade *Força* como Wolfric), de modo a terminar de volta onde começou a série de ataque! *Testar a Sorte de Alguém* é jogar dois dados e obter um resultado igual ou menor do que o valor da SORTE do Aventureiro; essa tentativa reduz 1 ponto do valor da SORTE de quem a estiver testando, não importa se foi bem-sucedido ou não.

(iii) Se um segundo Aventureiro for bem-sucedido em acertar o feiticeiro ou derrubar um dos queimadores de incenso, Throg então passará a se concentrar nele até que seja novamente distraído. Ele não pode nunca atacar ou defender-se contra mais de um Aventureiro ao mesmo tempo. (A razão para isso logo será esclarecida; por ora, é suficiente que os Aventureiros comecem a perceber que isso acontece, e você só deve apontar-lhes tal fato se eles não estiverem percebendo nada, de jeito nenhum.)

Não se preocupe em manter um registro dos pontos de ENERGIA gastos pelo feiticeiro ao lançar seus feitiços. Ele os está recebendo de outro lugar.





Se não estiver usando miniaturas para controlar o combate, precisará de algum meio para saber quando os Aventureiros aproximam-se o suficiente para conseguir fazer alguma coisa. São necessárias *quatro* tentativas bem-sucedidas de esquivar-se contra *Rajadas de Energia* para conseguir-se acertar o feiticeiro. Se Throg estiver ignorando um Aventureiro, ele pode aproximar-se do vilão, ou de um queimador de incenso, em quatro séries de ataque. Leva-se o equivalente a uma série de ataque para estar com os movimentos livres (ou conseguir *Esquivar-se*) para mover-se de um queimador de incenso até o feiticeiro.

Lembre-se de mencionar aos Aventureiros que os queimadores de incenso flamejam cada vez que o feiticeiro lançar um feitiço. Eles logo podem ter a idéia de que estão de algum modo ligados a seus poderes mágicos. Se um deles for derrubado (por uma flecha, um chute ou um objeto jogado sobre ele), então os poderes de Xortan Throg ficarão reduzidos: ele não poderá mais rebater os feitiços e suas *Rajadas de Força* não mais causarão danos, apesar de ainda poder lançar os Aventureiros longe.

Se os dois queimadores de incenso forem derrubados, Throg não mais poderá lançar feitiços e deve lutar num combate corpo a corpo. Ele está armado com apenas longas unhas parecidas com garras (que causam ferimentos semelhantes aos

de punhais). O feiticeiro só pode rebater os mísseis direcionados a ele, não os direcionados aos queimadores de incenso.

Problemas?

Se três ou mais Aventureiros sobreviveram até agora, eles devem ter poucos problemas para vencer os Bandidos. Dois Aventureiros devem ser suficientes para livrar-se do feiticeiro; eles podem aumentar suas chances se um deles simplesmente começar a discutir com o feiticeiro, enquanto seu colega lida com o mais do que ansioso Príncipe Barinjhar. Se sobrar apenas um Aventureiro, Xortan Throg esperará até que Barinjhar esteja morto antes de atacar, mas um único Aventureiro terá problemas, a menos que seja muito bom em esquivar-se (ou extremamente sortudo!). Se lhe parecer que o Aventureiro vai morrer, você terá que assumir as rédeas dos problemas e fazer com que, no final, os mocinhos vençam: sua aventura não pode terminar assim! Se houver algum risco do último dos Aventureiros morrer, eis o que acontecerá então:

Enquanto o Aventureiro solitário luta para percorrer seu caminho até o feiticeiro, a porta à esquerda do trono do vilão se abre silenciosamente. Uma linda jovem com roupas rasgadas se esgueira no aposento. A Princesa Sarissa conseguiu libertar-se de suas amarras, e agora esgueira-se pelo aposento carregando um grande vaso. Pondo seu dedo diante dos lábios e pedindo que o Aventureiro permaneça em silêncio, ela se move por trás de Xortan Throg e joga-lhe o vaso na cabeça, quebrando-o com um tremendo estrondo! Enquanto o feiticeiro está tonto, o Aventureiro tem a chance de chegar até ele e enterrar-lhe uma espada por entre suas costelas ossudas e feiticeiras.

Vá Para...

Depois que Xortan Throg morre, você deve imediatamente seguir para a cena final, a *Cena 6*.

Cena 6 — O Fim?

Local

A cena final ocorre na sala do trono do feiticeiro (descrita em detalhes na cena anterior) e nos dois aposentos adjacentes. A porta à esquerda do trono do feiticeiro leva ao quarto de dormir. Ele é parcamente mobiliado, com apenas uma cadeira e uma cama de dossel. Um pequeno baú contém um conjunto de roupas perfeitamente comum (sem ser mágico), semelhante à toga que o feiticeiro usava na última cena. Se Sarissa não tiver escapado na cena anterior, haverá um vaso de aparência antiga num dos cantos. Se na última cena não foi necessário que a Princesa Sarissa salvasse os Aventureiros, ela estará sobre a cama, amarrada e amordaçada, suas roupas ligeiramente desfeitas mas ainda assim cobrindo completamente seu corpo jovem.

A porta à direita do trono leva ao estúdio do feiticeiro. Surpreendentemente, guarda poucas coisas de interesse. Há muitas ervas e especiarias, crocodilos empalhados, pequenas estátuas estranhas, crânios animais e humanos e muitas outras coisinhas misteriosas. Há também algumas poucas gemas numa bolsa de couro — valendo em torno de 20 moedas de ouro — mas não existe nenhum livro de feitiços e muito menos dinheiro suficiente.

Resumo da Trama

A Princesa é salva (se necessário) mas, numa surpreendente reviravolta na história, os Aventureiros descobrem que Xortan Throg é ainda mais astuto do que eles pensavam.

Lista de Personagens

A Princesa Sarissa tem dezesseis anos, longos cabelos louros e é bastante bonita, exatamente o que se esperaria de uma princesa cativa. Ela é também esperta e corajosa. Em vez de desmanchar-se em lágrimas e lamúrias desnecessárias, tem tentado escapar e tramado como conseguir livrar-se de seus captores ao conseguir se libertar.

Tendo sido devidamente educada por seu pai, o sábio e renomado Rei Salamon, ela será extremamente grata a seus salvadores, mas não tanto a ponto de se apaixonar por um deles, concordar em casar com outro ou qualquer acordo desse tipo. As princesas são criadas na expectativa de casarem-se com um príncipe rico e poderoso, não com um aventureiro rude e de péssimos modos, principalmente se forem princesas de uma das mais prósperas cidades-estado de Allansia. Sendo uma pessoa de nascimento nobre e boa educação, Sarissa naturalmente presumirá que agora é ela quem está no comando e que os Aventureiros farão o que mandar. Se eles não cooperarem com ela, poderá tornar-se um pouco petulante.

Ah, e Xortan Throg faz uma reaparição de surpresa, apesar de somente do pescoço para cima. Sim, percebemos que isso é um pouco chocante, mas continue a ler...

Acessórios

Se puder achar uma bela garota loura de uns dezesseis anos que esteja a fim de assumir o papel de Sarissa, vai ser legal — mas lembre-se de pedir-lhe permissão antes de amarrá-la, ou poderá ter problemas depois (brincadeirinha!).

Você também poderia usar alguma coisa que simulasse a voz ecoante e retumbante necessária para o pronunciamento final e crítico do feiticeiro. Se não tiver acesso a um megafone ou a um sistema com microfone e caixas de som, com efeito

de eco, tente enrolar um pedaço de papel e falar por esse tubo improvisado.

Ação!

Dependendo de suas personalidades (e dos jogadores que as controlam), os Aventureiros terão uma ou outra coisa em mente. A maioria deles estará interessada em salvar a princesa e removê-la desse perigoso lugar, o mais rápido possível. Brondwyn, o Ladrão e Grimbold Tornhelm estarão bem interessados em examinar o local à procura de coisas para encher seus bolsos, e o jovem mago — Rangor — talvez procure pelo livro de feitiçaria de Xortan Throg (você deve alertá-lo para a possibilidade de existir um livro de feitiçaria, cheio de apetitosos feitiços a serem aprendidos, mesmo sabendo que ele não está no estúdio!). Como não sabem a que lugar leva cada porta, os dois primeiros segmentos de *Ação!* podem ocorrer em ordem inversa. Se Sarissa já se salvou, use somente sua fala do segmento 1 e vá direto para o segmento 3.

1. A Princesa

Sarissa está amarrada e amordaçada e deverá ser salva pelos Aventureiros. Se eles forem um pouco lentos em fazer isso,

ela gemerá e tentará implorar através da mordaça. Quando estiver finalmente liberta, ela os repreenderá por demorarem tanto e então tomará conta da situação. Depois de ter expressado sua extrema gratidão aos Aventureiros — e talvez até mesmo ter-lhes dado um beijinho na bochecha ou um aperto de mão firme, mas gentil — ela lhes explicará algumas questões nas quais nossos heróis talvez ainda não tenham pensado (você terá de parafrasear ou até mesmo omitir algumas coisas do discurso a seguir, no caso dos Aventureiros já terem discutido a situação entre eles):

"Vocês não poderão mais voltar à Chalice e reclamar por sua recompensa, já que mataram o filho único do Rei Pindar, mesmo ele sendo um cretino real, não é mesmo? Não pensem nem por um segundo que o Rei acreditará em histórias sobre tramas astutas. Reis não são diferentes dos outros mortais — pensam que seus filhos não podem fazer nada de errado. Felizmente para vocês, porém, espero que meu pai os recompense tão generosamente quanto Pindar lhes prometeu — talvez até mesmo melhor, uma vez que Salamonis é a mais rica cidade de toda Allansia.

"É claro que ainda teremos que escapar daqui. Ouvi o nojento do Barinjhar contar ao velho descarado do Throg que seus homens estavam de guarda do lado de fora e os pegariam caso tentassem escapar; mas nós provavelmente poderemos usar o mesmo caminho pelo qual vocês vieram. Isso significa que terei que voltar caminhando pela floresta, o que arruinará ainda mais meu vestido, mas tenho certeza de que papai vai me perdoar ao saber das circunstâncias. Podemos ir?"

Se os Aventureiros tiverem o Lagarto Gigante com eles, podem sugerir que Sarissa monte nele, mas ela não ficará muito bem impressionada:

"Ergh! Ah, não, eu simplesmente não poderia! Ele é limpo? E seguro? Tampouco me parece muito amigável e confortável. Acho que vou preferir ir andando, obrigada."

Todas as sugestões referentes a casamento e coisas do gênero serão recebidas com comentários do tipo:

"Senhor, estando assim grata por minha salvação, devo apontar-lhe o fato de que está tendo idéias um pouco acima do seu nível social!"

2. O Estúdio

Os gananciosos Aventureiros vão querer dispender algum tempo procurando aqui e ali e sem dúvida alguma ficarão bastante frustrados, pois não existe nenhum tesouro. Se Sarissa der uma olhada nele, comentará sobre alguns potes: "Ah, olhe, existem mais vasos como esse aí no quarto" (que ela pode ter destruído na cabeça de Xortan Throg). "São menores, mas obviamente têm a mesma forma. Eles são muito velhos, sabem. Lembro que certa vez meu tutor me mostrou um desenho de um desses e disse que haviam sido feitos em um lugar chamado Carsepolis, que não existe mais. História é mesmo muito chato, não acham?" Provavelmente não haverá nenhuma resposta quanto a isso, pois é pouco provável que nossos heróis gostem de estudar história e coisas do gênero, e certamente não sabem nada sobre um lugar chamado Carsep-seja-lá-o-que-for. Sarissa então volta até a sala do trono.

3. Xortan Throg Retorna!

Depois de juntar todos, inclusive a Princesa Sarissa, de volta na sala do trono, ocorrerá um evento milagroso. Com um estranho som de alguma coisa sendo sugada, o corpo do feiticeiro morto de repente cairá sobre si mesmo, deixando apenas seu manto no chão. Subitamente um fogo flameja na lareira, vindo de lugar algum, e nas chamas pode-se ver a cabeça muito familiar de Xortan Throg. Ele fala, num tom irônico e arrogante, sua voz ressoando; essa é a hora de improvisar o megafone, se tiver como fazê-lo:

"Ahá" retumba ele com uma voz alta e ecoante, "fiz contato novamente. Parece, gentis cavalheiros, que sua reputação não é falsa, são tão bravos quanto ouvi falar. Nunca pensei que o velho e tolo Pindar tivesse condições de contratar guerreiros tão bons quanto vocês. Heh-heh, talvez ele não pudesse e estivesse na esperança de que vocês teriam pena dele — ou talvez estivesse pensando em não pagar-lhes sua recompensa. Aposto como não pensaram em pegar nada adiantado, não é? Deixem pra lá.

"Bom, meus bravos idiotas, acho que fui sábio em tomar certas precauções. Tão logo ouvi que estavam vindo atrás de mim, resolvi ausentar-me do castelo. Desculpe quanto a isso, mas todo o tempo estive a quilômetros daqui. A pobre criatura que mataram era um mero simulacro, um ser artificial animado pela energia de minha poderosa feitiçaria. Estou a salvo em meu santuário secreto, de onde prepararei minha vingança contra vocês... um a um... lenta e hediondamente. Heh-heh-heh!

"E você, minha bela, não pense que esqueci de você! Volte e diga a seu bom e sábio pai que Xortan Throg ainda vive, e enquanto viver, ninguém em Salamonis pode dar-se ao luxo de dormir em paz. Aháhááhááháhá.....!!"

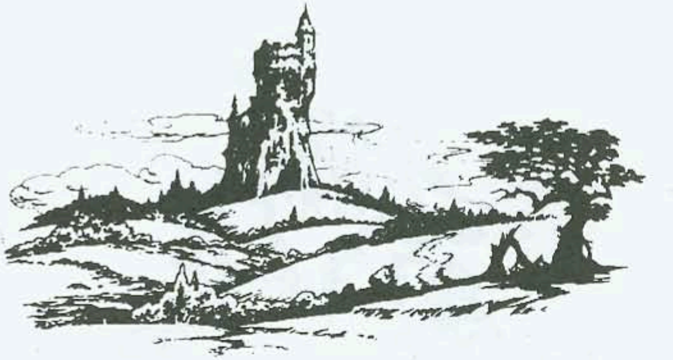
O rosto do feiticeiro vai sumindo em meio a gargalhadas cacarejantes, deixando os atônitos Aventureiros e a bela princesa, pálida de susto, sozinhos na torre.

Fim

Problemas?

Se os Aventureiros conseguirem estragar tudo (se de algum modo conseguirem matar a princesa ou fazer alguma coisa igualmente destrutiva), você obviamente convidou as pessoas erradas para participar de sua aventura e não há muito a fazer para remediar a situação. Desculpe.

Eles podem, é claro, desejar examinar o restante do castelo à procura de tesouro. Diga-lhes que são bem-vindos para fazê-lo, mas também informe-os de que não há nada interessante nos outros aposentos e que vão desperdiçar seu tempo visitando todos eles. No que se refere aos jogadores, a aventura termina aqui e se eles desejarem continuar, devem aguardar a seqüência!

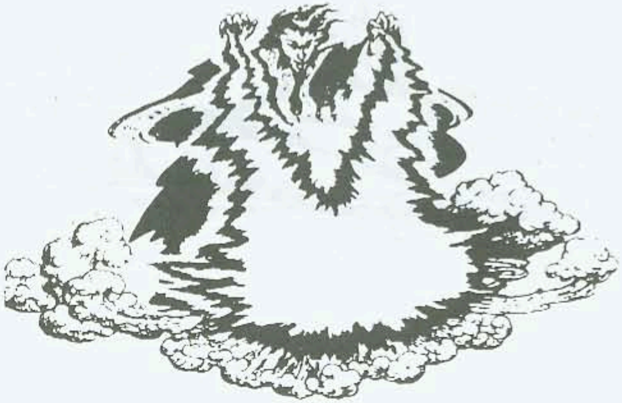


Vá Para...

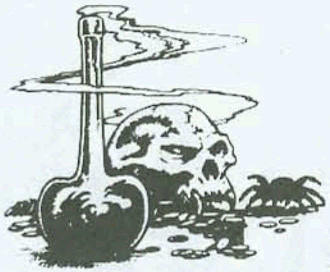
É bem óbvio que existem várias lacunas que os jogadores podem muito bem exigir que você esclareça. Xortan Throg vai atacar os Aventureiros, ou eles vão conseguir encontrá-los

antes? Por que ele odeia Salamonis? Tudo isso e muito, muito mais será revelado na aventura principal que será detalhada mais adiante neste livro.

Pretendemos continuar essa aventura assim que os Aventureiros chegarem à corte do Rei Salamon, pois nada dramaticamente interessante acontecerá nesse meio tempo. Porém, se estiver mesmo a fim, ou se seus jogadores pedirem muito que não termine sua jornada desse modo, você pode tentar fazer sua própria aventura em separado, onde conta como nossos heróis e a Princesa Sarissa escapam do castelo e fogem pelas regiões inóspitas cheias de lobos até Salamonis, perseguidos por Xortan Throg, seus Goblins e os guardas pessoais do Príncipe Barinjhar. No entanto, ainda achamos que seria melhor se vocês esperassem!



Portanto, você agora pode relaxar, recuperar a voz, acender as luzes, soltar a garota e continuar sua leitura. Esperamos que tudo tenha dado certo, principalmente se for a primeira experiência em RPG de todos os jogadores. Por ora não há muito mais a fazer a não ser limpar a bagunça, recolher as folhas de aventuras dos personagens e pensar em toda a diversão que tiveram (esperamos que tenham tido mesmo!). Você também pode marcar uma data para a continuação desta eletrizante aventura de fantasia!



Em Breve !

DUNGEONEER
AVENTURA II

"A VINGANÇA DO FEITICEIRO"

3. As Regras do Jogo

Agora que você já jogou uma aventura de *Dungeoneer* com seus amigos e experimentou algumas das poucas regras simples que usamos para controlá-lo, podemos prosseguir para personagens e situações um pouquinho mais complicadas. Porém, antes de jogar a Aventura II de *Dungeoneer*: "A Vingança do Feiticeiro", recomendamos que leia por inteiro este capítulo, no qual resumimos todas as regras que, juntas, formam o sistema de jogo Aventuras Fantásticas Avançadas.

Conforme progredirmos, mostraremos como criar seus próprios personagens, como fazer com que adquiram equipamento de aventura e, então, como usá-lo em lutas contra monstros enraivecidos, pendurar-se em lustres, subir penhascos íngremes, nadar em rios turbulentos e, de um modo geral, fazer todas as coisas que os tornarão famosos por todo o território da mítica Allansia!

Este capítulo pode ser lido pelo Mestre e seus jogadores e também consultado várias vezes antes, durante e depois de uma aventura. É possível que, para suas primeiras aventuras, este capítulo se torne muito útil. Mas tente não gastar muito tempo procurando as mínimas regras existentes, pois isso destrói o andamento e o ritmo do jogo.

Seguindo as regras, fornecemos uma pequena seção (que começa na página 215), voltada especificamente para os olhos do Mestre, onde apontamos alguns modos de seguir e controlar uma aventura para que todos possam aproveitar o jogo ao máximo. No caso de estar ruminando a questão sobre quando lhes serão apresentadas as regras e linhas gerais para planejar e programar sua própria aventura de *Dungeoneer*, elas começarão a ser realmente explicadas após a Aventura II de *Dungeoneer* , na página 227.

Ao ler este capítulo pela primeira vez, pode ser-lhe útil ter alguns dados, um lápis e papel de rascunho à mão. Quando passarmos pelos exemplos, tente criar seu próprio Aventureiro de modo a poder compreender melhor o processo.

Uma observação final: na Aventura I, detalhamos algumas regras conforme prosseguíamos com a aventura. para tornar as coisas mais rápidas, tanto para você quanto para os jogadores, simplificamos algumas dessas regras; você irá, portanto, descobrir que algumas das regras que apresentaremos agora são versões ligeiramente mais complicadas das que já conhece. A partir de agora, recomendamos que use as novas versões.

É isso aí, vamos começar o jogo!

Criar um Aventureiro

O componente mais importante em qualquer aventura de *Dungeoneer* é o Aventureiro. Sem um Aventureiro para fazer todas aquelas coisas audaciosas com sua espada e suas outras habilidades, a princesa jamais seria resgatada, o maléfico necromante jamais seria vencido, sua terra jamais estaria salva para os cidadãos bons e leais de todos os reinos.

Cada Aventureiro é definido em relação a duas coisas. Primeiro existem suas *características*; são elas HABILIDADE, ENERGIA e SORTE. Nós sempre as escreveremos em letras maiúsculas para que você saiba que estamos nos referindo a elas. Cada característica terá um valor numérico que revela

— quando usamos as regras do jogo — exatamente como nosso herói se adapta ou não a alguma coisa — é, por exemplo, parecido com saber os pontos de QI (Quoeficiente de Inteligência) de uma pessoa.

Em segundo, existem *habilidades* e *feitiços* que fazem parte do Aventureiro. Exatamente como na vida real, cada Aventureiro tem bastante experiência e prática em fazer certas coisas, enquanto não sabe nada em relação a outras. Essas Habilidades têm uma base na combinação da HABILIDADE *Inicial* de um Aventureiro somada a qualquer aprendizado que tenha recebido.

A *Folha de Aventuras*

Na página seguinte temos uma *Folha de Aventuras*. Se já tiver jogado algum livro-jogo da Série Aventuras Fantásticas, então estará familiarizado com ela — apesar de haver muitas modificações para que pudessem ser abrangidas as habilidades aumentadas e os feitiços que alguns dos aventureiros possuem. Cada jogador deve receber uma folha dessas, na qual manterá um registro de todos os números e habilidades referentes ao personagem com que está jogando. Você pode fazer cópias da *Folha de Aventuras* em branco que acompanha este livro, ou, se preferir, anotar numa folha à parte.

Agora que passou pela primeira aventura, você já deve ter uma idéia melhor quanto ao que cada característica significa, mas ainda assim as explicaremos mais uma vez para que tudo fique bem esclarecido. Falando nisso, lembre-se de anotar os valores a lápis, pois eles podem (e freqüentemente o fazem) mudar conforme o andamento do jogo. Por isso aconselhamos que tenha uma borracha sempre à mão.

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: JOGADOR:

IDADE: RAÇA/ PROFISSÃO:

M/F:

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial:	*Inicial:*	*Inicial:*
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES: *Valor:*

FEITIÇOS: *Gasto de Energia*

DINHEIRO: MOs SPs

TESOURO:

EQUIPAMENTO:

PROVISÕES:

PONTOS DE EXPERIÊNCIA.

HISTÓRICO:

PERSONALIDADE:

CITAÇÕES:

NOTAS:

DESENHO:

Habilidade

A HABILIDADE *de um Aventureiro é obtida jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

A menos que você vá aprender a lançar feitiços, esse será o seu valor de HABILIDADE *Inicial*. Portanto, anote-o à caneta no quadro apropriado em sua folha — mas prepare-se para alterá-lo a qualquer instante.

Este valor de HABILIDADE indica as habilidades do Aventureiro como um todo, numa série de áreas: esgrima e capacidade geral em luta, força e destreza, inteligência, intuição e conhecimento; e outras coisas mais. Ela também é usada como base para as Habilidades Especiais individuais, que discutiremos já. Resumindo, quanto maior for a HABILIDADE, melhor, apesar de saber-se que Aventureiros com pontos baixos em HABILIDADE já venceram os mais surpreendentes dos oponentes — afinal, neste jogo ter uma mente rápida e muita coragem é tão importante quanto ter um forte braço com espada!

Energia

A ENERGIA *de um Aventureiro é determinada jogando-se dois dados e somando-se 12 ao resultado.*

Sua ENERGIA é uma espécie de medida para sua resistência física e boa saúde, seu desejo de sobrevivência, sua determinação e constituição geral. A ENERGIA de um Aventureiro poderá ser reduzida por ferimentos, fome e exaustão durante uma aventura. Se ela chegar a zero, o Aventureiro morrerá, de acordo com as regras apresentadas na última seção do livro. Contudo, descanso e recuperação, ou comer algumas Provisões gostosas recuperarão uma certa quantidade da ENERGIA perdida.

Sorte

Os pontos de SORTE *de um Aventureiro são obtidos jogando-se um dado e somando-se 6 ao resultado.*

SORTE é um fator muito importante na vida de qualquer aventureiro; ela mostra como ele é favorecido pelos deuses e o nível de sucesso obtido em suas aventuras. Quanto maior for sua SORTE, mais sortudo será o Aventureiro. Às vezes, durante o decorrer de uma aventura, pode ser necessário que se *Teste a Sorte* de um Aventureiro a fim de determinar se a situação será contra ou a favor dele.

Às vezes um Aventureiro pode ele mesmo escolher *Testar sua Sorte* numa tentativa de tornar a situação mais favorável. É claro que não existe nenhuma garantia de que isso vá acontecer; é sempre assim com a sorte e a oportunidade. Além disso, sempre que um Aventureiro *Testar a Sorte*, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de SORTE, mesmo que não tenha sido bem-sucedido. Se ele não tiver cuidado, acabará com toda sua SORTE! Já explicaremos como um Aventureiro *Testa sua Sorte*.

Exemplo de Aventureiro:
Para mostrarmos como tudo isso funciona, criaremos um Aventureiro para acompanhar as explicações. Herói (é assim que o chamaremos por enquanto) obtém 3 no dado e soma 6 para fazer um total de HABILIDADE 9; obtém 6 e 2 e soma 12 para fazer um total de ENERGIA 20; e finalmente obtém 6 e soma 6 para fazer um total de SORTE 12. Esse Aventureiro obviamente terá o apelido de "Sortudo"!

Testar a Sorte

Em certos momentos durante uma aventura, um Aventureiro pode ver-se numa situação bastante complicada onde nada que faça o impedirá de receber ferimentos graves ou resulte até mesmo em sua morte. Nessa hora, porém, o Mestre pode permitir que você *Teste sua Sorte* e lhe dê assim uma última chance de evitar o que está para acontecer.

Você deve *Testar sua Sorte* do jeito que se segue:

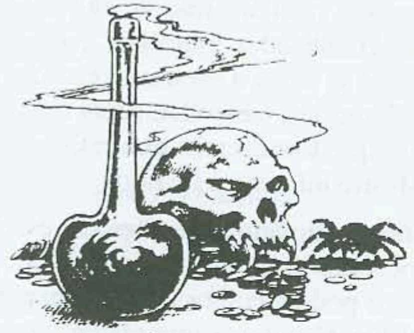
Jogue dois dados e some-os. Se o resultado for igual ou menor do que seus pontos de SORTE, você testou sua SORTE com sucesso e evitou o que o estava ameaçando. Mas se o resultado for maior do que seus pontos de SORTE, você foi azarado; não importa o que o esteja ameaçando, sentimos muito mas não poderemos fazer nada.

A cada vez que um Aventureiro *Testa a Sorte*, tendo ou não sucesso em sua tentativa, ele deve reduzir 1 ponto de seu total de SORTE. Tenha cuidado para não ficar completamente sem sorte!

SORTE também pode ser usada em combates para evitar um golpe da lâmina do adversário, ou para usar a sua própria espada com o intuito de feri-lo mais gravemente. Nós trataremos desse assunto mais adiante, em nossa seção *Lutar em Combates* (veja página 147).

Habilidades Especiais
Dependendo da situação, toda pessoa é melhor ou pior do que outra ao fazer determinadas coisas. Para um Aventureiro, o mais importante é ser melhor em lutas com uma determinada arma, as várias habilidades específicas para aventuras (tais como esgueirar-se silenciosamente, escalar, detectar armadilhas, ver no escuro etc) e até mesmo a habilidade de lançar feitiços. Em *Dungeoneer*, apresentamos tais habilidades permitindo que todos os Aventureiros escolham várias *Habilidades Especiais*.

Cada Aventureiro pode designar o mesmo número de pontos de sua HABILIDADE *Inicial* para qualquer *Habilidade Especial* de sua escolha, dando-lhes no máximo 4 pontos por Habilidade Especial. Assim, cada Habilidade Especial terá um valor igual ao valor da HABILIDADE atual do Aventureiro, mais os pontos designados para ela. Se for designado mais de 1 ponto para qualquer Habilidade Especial, isso significa uma especialização ainda maior; se os jogadores escolherem colocar 1 ponto em várias Habilidades Especiais diferentes, isso tornará seu personagem um Aventureiro com muitos talentos.



Habilidades Especiais podem ser aumentadas ainda mais com treinamento e prática posterior no jogo. *Importante:* se algum Aventureiro desejar escolher *Magia* como sua Habilidade Especial, consulte a seção relativa a este assunto; ela encontra-se após a lista de Habilidades Especiais, dada adiante, na página 122. *Magia* é uma área de habilidade muito diferente e é um pouquinho mais complicada do que a maioria das Habilidades Especiais.

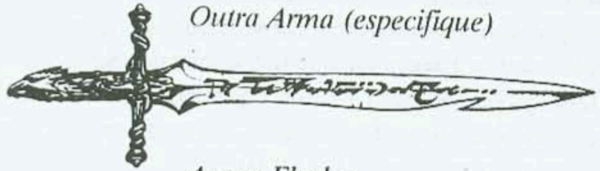
Exemplo de Aventureiro:
"Sortudo" tem uma HABILIDADE igual a 9; isso lhe dá 9 pontos a serem distribuídos. Ele resolve que vai ser um guerreiro experiente, e decide colocar 3 pontos em *Espada* e 3 em *Arco e Flecha*, 2 pontos em *Esgueirar-se* e 1 ponto em *Esquivar-se*. Portanto, ele agora tem os seguintes pontos de Habilidade Específica: *Espada* 12, *Arco e Flecha* 12, *Esgueirar-se* 11 e *Esquivar-se* 10 (assim como sua HABILIDADE *Inicial* 9, que não é afetada). Esperemos que ele nunca tenha que montar um cavalo ou nadar!

Lista de Habilidades Especiais
Estas são as Habilidades Especiais disponíveis. Nós as dividimos em grupos para uma consulta mais facilitada, porém esses grupos não têm nenhum tipo de regra. O Mestre pode inventar outras Habilidades Especiais que sejam peculiares ao mundo no qual se passa a aventura; ele lhes dirá quais são as Habilidades Especiais à escolha. Além disso, poderá haver algumas na lista que fornecemos que estarão fora de uso; se for o caso, o Mestre informará tal fato.

Uma última observação antes que faça sua escolha. Presume-se que a maioria dos Aventureiros seja de origem humana. No entanto, você pode escolher um personagem que seja um Anão ou um Elfo. Já que existem algumas regras diferentes quanto às Habilidades Especiais que essas raças podem escolher, recomendamos que qualquer pessoa que estiver pensando em assumir um personagem não-humano deveria dar uma olhada na seção de *Raças Não-Humanas*, mais adiante, na página 138.

As Habilidades Especiais disponíveis são as seguintes:

Combate	*Arma de Haste (Alabarda)*
	Espada
	Espada de Duas Mãos
	Lança
	Machado
	Punhal
	Outra Arma (especifique)
	Arco e Flecha
	Besta
	Dardo
	Punhal de Arremesso
	Força
	Combate Desarmado
Movimentação	*Escalar*
	Esquivar-se
	Cavalgar
	Nadar
	Saltar
Ação Furtiva	*Abrir Fechaduras*
	Conhecimento de Armadilhas
	Conscientização
	Esconder-se
	Esgueirar-se
	Truque de Mãos
	Visão no Escuro



Aprendizado *Conhecimento das Florestas*
Conhecimento Marítimo
Conhecimento do Mundo
Conhecimento do Subterrâneo
Etiqueta
Línguas
Magia
Trapaça

Habilidades Especiais Explicadas

Sempre que um Aventureiro estiver numa situação em que suas Habilidades Especiais são úteis, ele usa seus pontos de Habilidade Especial para resolver a ação. Em cada situação em que não tiver uma Habilidade Especial que se aplique, então usará seus pontos de HABILIDADE.

As Habilidades Especiais de um personagem funcionam como detalhado abaixo. Não é necessário aprender todos os aspectos da Habilidade Especial ao mesmo tempo, mas cada Aventureiro deveria saber mais ou menos o que pode ou não fazer com ela. Passaremos por elas em ordem alfabética:

Abrir Fechaduras — O Aventureiro é mais habilidoso do que os outros em abrir mecanismos de trancas capciosas. Essa Habilidade Especial é muito importante para qualquer ladrão que faça truques com as mãos!

Arma de Haste (Alabarda) — Como a Lança, essa Habilidade Especial permite a um personagem lutar em combate corpo a corpo usando uma arma de haste, uma lâmina larga atravessada por outra em forma de meia-lua e encaixada numa haste semelhante a uma lança.

Arco e Flecha — O Aventureiro com essa Habilidade Especial é bem versado em arco e flecha e combate com projéteis, e também cuidadoso com seu arco.

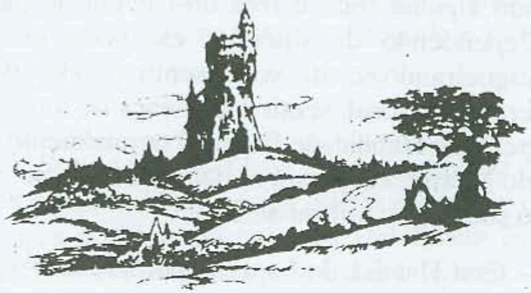
Besta — Ela simplesmente dá ao Aventureiro que possui tal habilidade, destreza em armar e disparar uma besta, sabe também mantê-la em boas condições e repará-la.

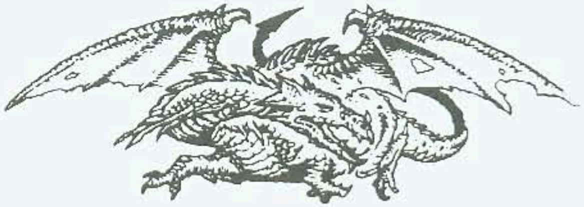
Combate Desarmado — Essa Habilidade Especial dá ao Aventureiro uma melhor chance de ser vencedor de qualquer briga ou luta até a morte, usando apenas as mãos nuas. Nas terras do Leste, essa habilidade também poderia incluir alguma forma de arte marcial tal como judô, caratê, kung fu ou o que seu Mestre permitir no jogo.

Conhecimento de Armadilhas — O Aventureiro fez um estudo em armadilhas e pode encontrá-las, evitá-las ou desmontá-las com maior habilidade do que uma pessoa comum. Em níveis mais altos, seu Mestre pode até mesmo permitir que você projete e construa suas próprias tortuosas armadilhas mecânicas.

Conhecimento das Florestas — O Aventureiro tem habilidades que lhe permitem sobreviver em florestas, incluindo a capacidade de encontrar comida, permanecer numa trilha, rastrear alguém, encontrar abrigo e muito mais.

Conhecimento Marítimo — Conhecimento dos ventos e correntes, nós, velames e outros aspectos de velejar no mar. O





valor da Habilidade Especial é uma medida de quanto o Aventureiro conhece na realidade.

Conhecimento do Mundo — Dá ao Aventureiro que a possui uma melhor chance de conhecer algum fato sobre uma área geográfica, sua história, lendas, pessoas e acontecimentos famosos, assim como o clima, a rota certa para determinado lugar, personalidades locais (onde encontrá-las, ou manter-se longe delas), e assim por diante.

Conhecimento do Subterrâneo — Ela confere ao Aventureiro a habilidade de permanecer vivo num complexo de masmorras ou de cavernas, saberá notar as possíveis quedas de rochas antes que ocorram, encontrar o caminho para a superfície e coisas assim.

Conscientização — Dá ao Aventureiro uma chance de perceber quando alguma coisa é fora do comum ou parece "errada". Dependendo da situação, ela pode incluir ouvir alguém esgueirando-se até você, sentir o odor de veneno num determinado local, sentir a presença de uma armadilha secreta etc. Essa Habilidade Especial normalmente será verificada pelo Mestre: ele jogará os dados para ver se você obteve ou não sucesso ao utilizar-se dela.

Dardo — Essa Habilidade Especial permite ao Aventureiro, que a escolhe, jogar um dardo com uma precisão muito maior

e muito mais longe do que seus amigos. Ele também é capaz de escolher e cuidar das melhores armas.

Esconder-se — O Aventureiro é adepto de encontrar um lugar onde se esconder ou alguma coisa que deseje, para que então os outros não o encontrem ou ao que esconde. É claro que não poderá se esconder se não houver para onde ir, mas, se houver meios suficientes, esse Aventureiro pode fazer melhor do que a grande maioria.

Escalar — Essa Habilidade dá ao Aventureiro uma chance maior do que a média para escalar com sucesso as piores das escarpas. É claro que existem sempre lugares onde não se pode aventurar, mas esse Aventureiro é mais habilidoso do que a grande maioria. Porém tenha sempre em mente que o Mestre pode, à sua própria vontade, impor penalidade quanto às chances de escalar um penhasco muito íngreme e liso.

Esgueirar-se — Essa Habilidade Especial permite ao Aventureiro que a possui mover-se sem ser notado. Fica implícito nessa habilidade a capacidade de ir-se aonde desejar sem ser ouvido ou visto.

Espada — Nosso herói treinou por muito tempo e muito arduamente, e está caminhando lentamente para tornar-se um mestre espadachim! Essa Habilidade Especial inclui também conhecimento de espadas, abrangendo seu cuidado e manutenção, percepção de uma arma mal forjada e outras coisas mais.

Espada de Duas Mãos — Lutar com uma imensa lâmina de duas mãos é muito difícil e exige uma combinação de força e destreza, que é alcançada por essa Habilidade Especial. A habilidade também inclui o conhecimento relativo ao cuidado e à manutenção de tal arma.

Esquivar-se — Dá ao Aventureiro a chance de sair do caminho de qualquer coisa ou pessoa que esteja movendo-se velozmente em sua direção; isso pode incluir uma pedra rolando, uma espada descendo sobre sua cabeça ou até mesmo (em níveis muito altos) uma flecha!

Etiqueta — O Aventureiro com tal Habilidade Especial é especialmente bem versado nos modos comportamentais da corte. Ele sabe exatamente as coisas certas a serem ditas a um rei ou a um príncipe — e, talvez mais importante, quando calar-se! Essa é uma habilidade essencial para quem passar algum tempo na corte real.

Força — O Aventureiro com tal Habilidade Especial treinou e aumentou sua força física de modo a aproximá-la de um Troll ou de um Ogre. Ele pode erguer e lançar longe objetos pesados (e às vezes até mesmo pessoas!) e podem somar mais 1 ponto de dano ao lutar corpo a corpo, ao lançar uma arma ou num combate desarmado.

Lança — Essa habilidade permite simplesmente que você lute em combate corpo a corpo com uma lança. Não permite que jogue a lanca com grande habilidade.

Punhal de Arremesso — Essa habilidade permite ao Aventureiro, que a domina, lançar um punhal com velocidade, força e destreza. Ela não permite que ele a use com grande perícia durante uma luta corpo a corpo.

Línguas — Essa Habilidade Especial dá ao Aventureiro que a possui uma grande facilidade em falar ou ler uma língua ou inscrição estrangeira contemporânea (humanóide). Ela não se aplica à linguagem dos animais ou de seres mágicos.

Machado — O Aventureiro tem a habilidade de usar um machado de batalha num combate corpo a corpo. Ele também

sabe alguma coisa sobre o cuidado e a manutenção necessários para que o machado permaneça brilhante e afiado.

Magia — O conhecimento de feitiços e feitiçaria; um feitiço não pode ser lançado sem que se possua essa Habilidade Especial, que também determina se ele foi lançado corretamente e sem que acidentalmente o mago que o lançou tenha *se* transformado num sapo! Veja a seção especial na página 122 para maiores detalhes quanto à magia e o lançamento de feitiços.

Cavalgar — É simplesmente a capacidade de permanecer-se sentado numa sela enquanto se anda a cavalo. Ela também lhe dá uma chance (reduzida) de poder montar outros animais, não familiares, sejam elefantes, lagartos de montaria ou águias gigantes!

Nadar — Esse Aventureiro é adepto da natação, tanto de superfície quanto subaquática. A maioria dos seres que habitam o mar terá pontos muito altos nessa Habilidade Específica.

Outra Arma (especifique) — Se seu Mestre permitir, você pode escolher qualquer arma que desejar para aplicar a essa Habilidade Especial, seja uma bola de espinhos presa a uma corrente, um bumerangue de guerra ou uma estrela mortal ninja. Você primeiro terá que conversar com seu Mestre sobre sua escolha quanto a uma arma exótica, pois ela talvez não tenha nada a ver com o histórico do mundo em que seu personagem vive.

Punhal — O Aventureiro que tiver essa Habilidade Especial é adepto da luta com facas. Essa habilidade não inclui lançar um punhal, que é uma habilidade diferente — veja *Punhal de Arremesso*, acima.

Saltar — Esse Aventureiro tem a capacidade de pular para

cima, para baixo ou cruzando distâncias maiores do que as normais sem se ferir no processo.

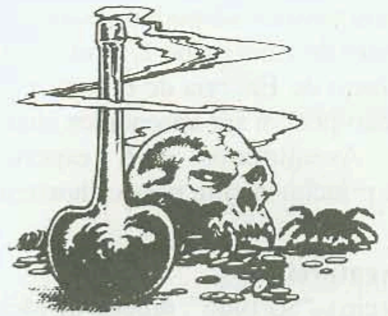
Trapaça — O Aventureiro tem uma língua afiada, pensa muito rápido, e pode muito bem conseguir trapacear alguém de modo a fazê-lo acreditar no que está lhe dizendo, ou em fazê-lo comprar qualquer bobagem que o personagem esteja vendendo!

Truque de Mãos — O Aventureiro com essa Habilidade Especial, muitíssimo útil, tem grande destreza com as mãos. Um personagem poderia usar essa habilidade para "bater a carteira" de alguém, "surrupiar" um pequeno objeto, fazer truques mágicos e coisas do gênero.

Visão no Escuro — A capacidade de ver quase na escuridão total, principalmente nos subterrâneos. O Mestre normalmente não precisa verificar essa Habilidade Especial jogando os dados, a menos que o Aventureiro em questão esteja tentando ver alguma coisa específica que está escondida no escuro. Essa habilidade não funciona onde não exista nenhuma luz. Poucos personagens precisarão de mais de 1 ponto nessa Habilidade Especial — a menos que passem toda a vida nos subterrâneos! *Visão no Escuro* não pode ser aprendida com a experiência, mas *pode* ser adquirida com o tempo.

Habilidade Especial de *Magia*

Se um Aventureiro pretender lançar algum feitiço, precisará de pelo menos 1 ponto designado para a Habilidade Especial de *Magia*. Cada vez que ele deseje lançar um feitiço, deve ser bem-sucedido em jogar contra ela, se não ele poderá acabar dando errado.



Porém, o estudo da magia e do sobrenatural exige um esforço muito intenso, que é feito parcialmente em detrimento das outras habilidades. A cada ponto designado para a Habilidade de Magia, um Aventureiro deve reduzir seu total de HABILIDADE em 1 ponto. Isso não afeta a primeira escolha de Habilidades Especiais do Aventureiro (ele pode distribuir quantos pontos tiver em seu primeiro valor de HABILIDADE, como descrito na página 113), mas *afeta* sua HABILIDADE, seus pontos de Habilidade Especial e seus lances de dados de agora em diante. Esse novo valor de HABILIDADE passa a valer como seu valor *Inicial*, quando for necessário, e ele não pode ser maior do que isso. Ou seja, todos os pontos de Habilidade Especial são espalhados pelas Habilidades Especiais necessárias, e só *então* é que a HABILIDADE será reduzida pelo número de pontos designados à Habilidade Especial de *Magia*.

Cada feitiço mágico tem um certo custo em pontos de ENERGIA para ser lançado: lançar uma magia requer grande esforço e concentração, e usa a energia física de quem a lança para que o feitiço tenha realmente efeito. Como resultante, todos os feitiços são definidos por quantos pontos de ENERGIA eles consomem; ou seja seu Gasto de Energia. Para cada ponto de habilidade colocado na Habilidade de *Magia*, um Aventureiro pode escolher aprender quantos feitiços formem um total de 3 pontos de Gasto de Energia.

Os Aventureiros novatos só podem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Energia de 1, 2 ou 4 pontos. Os feitiços que têm um Gasto de Energia de 6 pontos ou mais para serem lançados não podem ser aprendidos ainda; eles estão reservados aos Aventureiros mais experientes — uau, lendários! — e principalmente para os horrendos Bandidos.

Exemplo de Aventureiro:
Nosso Aventureiro, "Sortudo", mudou de idéia e agora resolve que prefere ser um feiticeiro. Com sua HABILIDADE 9, ele usa 2 pontos para aprender a usar uma *Espada*, 2 para usar *Arco e Flecha*, 1 para *Esquivar-se* e os restantes 4 em *Magia* (total de 9 pontos). Ele agora tem uma HABILIDADE de 5, *Espada* 7, *Arco e Flecha* 7, *Esquivar-se* 6 e *Magia* 9, e pode escolher feitiços num total de 12 pontos em Gasto de Energia.

Lista de Feitiços
Apesar dos Aventureiros não poderem escolher os feitiços que tenham um Gasto de Energia superior a 4 pontos, listamos todos os feitiços disponíveis a fim de que houvesse uma abrangência completa. O Mestre pode ter inventado mais feitiços exclusivos para o mundo em particular no qual se aventuram, e pode permitir que você os escolha. Do mesmo modo, ele pode proibir o uso de certos feitiços da lista dada, se eles forem incompatíveis com esse jogo; sendo esse o caso, simplesmente escolha outra coisa.

	Gasto de Energia		Gasto de Energia
Abrir	1	*Sono*	2
Energia	1	*Visão Aguçada*	2
Escuridão	1	*Crescer*	4
Evitar Projétil	1	*Cura Total*	4
Força	1	*Encolher*	4
Fraqueza	1	*Encontrar*	4
Habilidade	1	*Falar com Animais*	4
Ilusão	1	*Flecha-Serpente*	4
Luz	1	*Grande Ilusão*	4
Medo	1	*Invisibilidade*	4
Rajada de Fogo	1	*Parede*	4
Sorte	1	*Prender*	4
Trancar	1	*Voar*	4
Contrafeitiço	2*	*Banir Mortos-Vivos*	6
Imagens-Fantasma	2	*Barata*	6
Levitar	2	*Conjurar Esqueleto*	6
Línguas	2	*Petrificar*	6
P.E.S.	2	*Teleportar*	6
Rajada de Energia	2	*Morte*	*10*

** — Veja descrição a seguir para maiores detalhes.*

Explicação dos Feitiços
Esta é uma lista do que os feitiços podem e não podem fazer. Os efeitos da grande maioria não podem ser evitados pela vítima destinada, e muitos duram por uma certa quantidade de tempo (medidos em minutos do tempo real). Todos os feitiços de Gasto de Energia 1, 2 ou 4 podem ser lançados e pronto; os feitiços com Gasto de Energia mais elevado necessitam de total concentração para que funcionem.

Abrir (1) — Esse aqui é usado apenas para abrir uma fechadura, seja de uma porta, de uma arca de tesouro, uma janela ou qualquer coisa que esteja trancada. Ele também cancela o feitiço *Trancar*.

Energia (1) — Quando lançado, esse feitiço pode recuperar a ENERGIA de um aventureiro em até 6 pontos. O índice de ENERGIA não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial*; os pontos a mais desse valor serão perdidos. Esse feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o lança estiver em combate e se um aventureiro lançá-lo em si mesmo, o Gasto de Energia será deduzido *após* os 6 pontos terem sido recuperados.

Escuridão (1) — Esse feitiço invoca uma escuridão total sobre uma área circular, com um raio de cinco metros em volta do mago que o lança e com duração de 3 minutos. A escuridão extingue toda luz artificial existente e impede a Habilidade de *Visão no Escuro.*

Evitar Projétil (1) — Esse feitiço pode rebater qualquer flecha, lança ou outro projétil que seja lançado sobre o mago que o utiliza. O projétil passa assobiando e cai no chão, sem machucar ninguém.

Força (1) — Esse feitiço dota a quem o lança (ou em quem ele for lançado) com a força de um Troll ao erguer coisas pesadas, carregar ou bater. Pode ser muito útil para tirar pedras pesadas do caminho, abrir portas trancadas na marra e coisas do gênero. O Mestre deve ter em mente que a força de um Troll talvez seja grande demais para uma tarefa delicada e julgar os resultados segundo essa observação. O feitiço dura no máximo 1 minuto ou uma grande tarefa (uma porta trancada, uma imensa pedra etc).

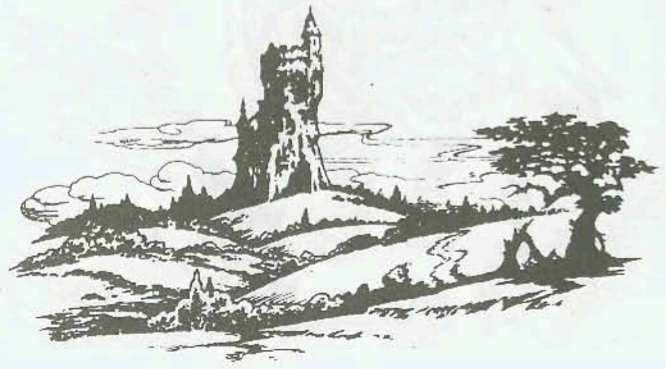
Fraqueza (1) — Esse feitiço reduz de 1 a 6 pontos (jogue um dado) a HABILIDADE da vítima por 5 minutos.

Habilidade (1) — Como no feitiço de Energia, ele recupera a HABILIDADE do Aventureiro, mas em somente 4 pontos. O

índice de HABILIDADE não pode ser elevado acima de seu valor *Inicial*; os pontos que sobrarem são perdidos. Esse feitiço não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em combate.

Ilusão (1) — O mago pode usar esse feitiço para criar uma ilusão que convencerá uma determinada pessoa, escolhida e apontada para o Mestre antes do feitiço ser lançado. Por exemplo, o mago pode convencer um monstro que o persegue de que existe uma ponte sobre um abismo profundo. A ilusão será imediatamente cancelada se acontecer alguma coisa que a disperse (por exemplo, se o monstro pisar na "ponte" — apesar de nesse caso, já ser tarde demais para o monstro!). Qualquer um que for machucado por uma arma imaginária parecerá ter ficado ferido, mesmo no nível da inconsciência, mas, quando a ilusão acabar, irá acordar e perceber que tudo aconteceu em sua mente. A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Luz (1) — O feitiço cria uma luz mágica que brilha com a mesma intensidade de uma tocha. Normalmente é lançado na ponta de um cajado ou de uma tocha. A luz dura cerca de 15 minutos, mas pode ser apagada quando o mago desejar. Uma luz mágica desse tipo é afetada pela *Escuridão*.



Medo (1) — Esse feitiço aterroriza uma pessoa escolhida, fazendo-a correr para o mais longe possível de quem o lançou. O efeito dura 2 minutos, depois dos quais a vítima se recupera do medo irracional.

Rajada de Fogo (1) — O feitiço cria uma pequena e dolorida rajada de fogo lançada da ponta dos dedos do mago, num determinado alvo já estipulado. A menos que o alvo em questão consiga *Esquivar-se* da rajada, ou for bem-sucedido em *Testar sua Sorte*, a vítima perderá uma jogada de dado de sua ENERGIA; ou seja, a vítima jogará um dado e diminuirá o resultado de seu valor de ENERGIA.

Sorte (1) — Exatamente como no caso do feitiço Habilidade, esse feitiço recupera a SORTE de um aventureiro em até 4 pontos. O índice de SORTE não pode jamais ser aumentado acima de seu valor *Inicial*; os pontos restantes ficam perdidos. Esse feitiço não pode ser lançado enquanto o mago que o lança estiver em combate.

Trancar (1) — Esse feitiço simplesmente tranca uma porta, arca de tesouro ou qualquer outra coisa que possa ser trancada, através de magia e não permite que o objeto em questão seja aberto por pessoas não autorizadas. O feitiço pode ser removido por um feitiço de *Abrir*, ou então caso o mago que originalmente lançou o feitiço para trancar, lance outro *Trancar* sobre o primeiro (desse modo ele não precisa saber o feitiço *Abrir* para voltar a ter acesso à arca!).

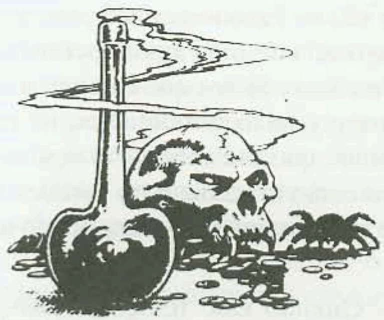
Contrafeitiço (2 para escolhê-lo, mas leia o que vem a seguir) — Esse feitiço, que cancela qualquer outro, funciona de um modo bastante complexo. Quando usado, o feitiço automaticamente terá um gasto de ENERGIA para quem o lançar igual ao gasto do feitiço original a ser cancelado *mais* 1 ponto de ENERGIA e quaisquer penalidades

especiais que possam afetar a quem o lançar. Portanto, para que o *Contrafeitiço* funcione com sucesso, quem o lançar deve reduzir sua Habilidade de *Magia* pelo Gasto de Energia do feitiço que está para afetá-lo antes de tentar cancelá-lo. Esse feitiço funciona somente contra os que o mago lança. Desse modo, o mago ainda deve pagar o Gasto de Energia mesmo que o *Contrafeitiço* falhe.

Por exemplo, cancelar uma *Rajada de Fogo* lançada sobre nosso Aventureiro, que tem Habilidade de *Magia* 12, consome-lhe 2 pontos de ENERGIA, se ele conseguir obter 11 ou menos nos dados. No entanto, cancelar um feitiço de *Morte* lhe consumiria 11 pontos de ENERGIA (e, nesse caso, também lhe custaria um ano de sua vida), se de algum modo ele conseguisse obter 2 ou menos em dois dados.

Imagens-Fantasma (2) — Essa ilusão de alto nível pode convencer uma vítima de que o mago que a lança se transformou em 3 pessoas! Se lutar contra o mago, a vítima terá apenas 1 chance em 3 de escolher o alvo correto. No entanto, todas as 3 imagens irão atacá-lo e todas elas causam ferimentos no oponente! A ilusão dura no máximo 3 minutos.

Levitar (2) — Quem souber esse feitiço, pode lançá-lo sobre objetos, oponentes ou até em si mesmo. Ele libera o objeto afetado dos efeitos da lei da gravidade e faz com que flutue livremente para cima e para baixo sob o controle de quem o lançou. Para movimentos mais coordenados — como ir para a frente e para trás — será necessário um feitiço de *Voar*. A levitação dura no máximo 5 minutos, mas o feitiço pode ser relançado em meio ao vôo (apesar de que, naturalmente, conseguir que ele seja novamente lançado com sucesso significa jogar novamente contra sua Habilidade de *Magia*!). Se o efeito de levitação acabar, o objeto flutuará lentamente até o chão, sem cair de repente.



Línguas (2) — Esse feitiço dá temporariamente a quem o lança, ou sobre quem ele for lançado, uma Habilidade em *Línguas* 12, e, portanto, uma chance de poder estabelecer conversa (apesar de não conseguir ler) em uma determinada língua.

P.E.S. (2) — Com esse feitiço, o mago que o lança torna-se repentinamente capaz de comunicar-se por pensamento com uma criatura. Ele não permitirá que chegue a ler palavras ou idéias, mas pode indicar as emoções de uma criatura e o tipo geral de pensamentos. Por exemplo, pode revelar se alguém, que parece ser bastante amigável, realmente o é. Ele não funciona em objetos inanimados, a menos que tenham algum vestígio de inteligência. Esse poder dura no máximo 1 minuto.

Rajada de Energia (2) — Esse feitiço, semelhante ao *Rajada de Fogo*, lança um raio que causa a perda de 1 a 6 pontos de ENERGIA. Não há meios de evitá-lo, a não ser usando *Contrafeitiço* ou *Parede*.

Sono (2) — Esse feitiço, se funcionar, simplesmente fará com que a vítima adormeça por 5 minutos. Se ela for ferida enquanto estiver adormecida, ela acordará (a menos, é claro, que tenha morrido). Não fica bem para nossos heróis saírem matando gente enquanto estão dormindo.

Visão Aguçada (2) — Esse feitiço simplesmente dá a quem o lança a visão aguçada de uma águia, permitindo-lhe que veja nos mínimos detalhes objetos que estejam a uma distância de até 5 quilômetros e, com menos detalhes, até mais longe. Deve-se lembrar, porém, que até mesmo as águias não podem ver *através* de coisas como montanhas ou paredes. O efeito dura 10 minutos, mas pode ser cancelado antes de seu término.

Crescer (4) — Quando esse feitiço for lançado sobre uma pessoa, ou objeto, ele ou ela crescerá a metade de seu tamanho original, em todas as direções. Um escudo com um metro de diâmetro crescerá mais meio metro no diâmetro, enquanto um homem com dois metros de altura passará a ter três metros! Note que as roupas de uma pessoa não irão se esticar com ela, e isso pode ficar muito ruim dentro de uma armadura apertada. O efeito termina após 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver funcionando fará com que o alvo cresça novamente a metade de seu tamanho atual, e assim por diante!

Cura Total (4) — Esse poderoso feitiço pode recuperar os pontos de HABILIDADE, ENERGIA e SORTE de uma pessoa até seu valor *Inicial*. Não pode ser usado enquanto o mago que o lançar estiver em meio a um combate ou em algum outro tipo de encontro, não podendo concentrar-se no feitiço. Se um Aventureiro desejar lançar esse feitiço sobre si mesmo, o Gasto de Energia será removido *após* seu valor ter sido recuperado.

Encolher (4) — Esse feitiço funciona exatamente no sentido oposto ao *Crescer*, encolhendo um ser vivo ou um objeto em metade do seu tamanho natural em todas as direções. O efeito também dura apenas 3 minutos. Lançar o feitiço novamente enquanto o primeiro ainda estiver em funcionamento fará com que o alvo encolha a metade do tamanho atual e assim por diante.

Encontrar (4) — Esse feitiço pode ser usado para encontrar qualquer coisa, desde um veio de ouro em uma mina até a saída de um labirinto. Mas não pode detectar emoções (encontrar alguém com pensamentos maus, por exemplo); e não deve ser usado para procurar coisas pouco definidas (ou seja, desejar encontrar metal provavelmente levaria o mago diretamente para a própria espada). Quando esse feitiço é lançado e o mago que o lança está devidamente concentrado no objeto em questão, ele repentinamente sabe em que direção encontra-se o que procura.

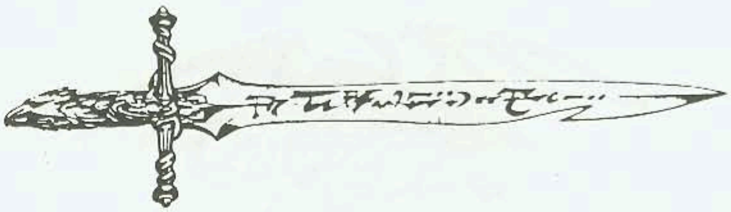
No entanto, deve lembrar-se que a direção é sugerida apenas em termos de pontos cardeais (norte, sudoeste ou algo assim) e que não se especifica a distância. Saber que a saída de um labirinto fica ao sul não é de nenhuma ajuda se primeiro for necessário seguir na direção norte para se conseguir chegar à saída. A sensação de saber qual a direção correta permanece na mente por 1 minuto.

Falar com Animais (4) — Esse feitiço fornece a quem o lança, ou a outra pessoa, uma Habilidade de *Línguas* equivalente a 12 nas bizarras linguagens usadas por animais e criaturas menos evoluídas. Deve-se notar que muitos animais têm apenas comunicações muito limitadas! O feitiço dura 10 minutos.

Flecha-Serpente (4) — Esse estranho feitiço é um achado para os magos que gostam de fazer surpresas desagradáveis às pessoas. O que ele faz, somente, é transformar uma flecha, armada e pronta para ser lançada, em uma cobra venenosa (com HABILIDADE 10 e ENERGIA 4), que imediatamente morde e fere o arqueiro. A cobra automaticamente infringe 4 pontos de dano antes de arrastar-se para longe.

Grande Ilusão (4) — Com base no feitiço *Ilusão*, esse feitiço mais sofisticado permite que seja enganado o mesmo número de pessoas que os pontos de *Magia* do Aventureiro. Portanto, alguém com *Magia* 12 pode enganar até 12 pessoas com a mesma ilusão. Em todos os outros aspectos, a ilusão funciona exatamente igual ao feitiço *Ilusão*, inclusive com o tempo máximo de 3 minutos de duração. O feitiço pode ser relançado antes de ter acabado.

Invisibilidade (4) — Esse feitiço torna quem o lança (ou alguém ou algum objeto em que é lançado) completamente invisível por até 3 minutos. Mas deve-se manter em mente os seguintes pontos: roupas e equipamentos não são afetados pelo feitiço; uma pessoa invisível não é necessariamente uma pessoa silenciosa, e pessoas invisíveis ainda têm de abrir portas, deixar pegadas em terra macia, e assim por diante.



Parede (4) — Lançar esse feitiço cria uma parede em volta de uma área de 5 metros de diâmetro, que não pode ser atravessada por nada, durante, no máximo, 5 minutos. Essa ricocheteia flechas, golpes de espada, pessoas, monstros e feitiços (mas o *Contrafeitiço* pode remover a parede). Se alguma coisa que estiver dentro da parede tocá-la, ela desaparecerá imediatamente. A parede não precisa estar cercando o mago que a lança — ela poderia, por exemplo, ser colocada em volta de um importante tesouro, para impedir que ladrões se aproximassem dele.

Prender (4) — A pessoa ou o objeto em quem esse feitiço for lançado ficará presa por amarras mágicas, enraizada no local onde se encontra e incapaz de se mover por até 3 minutos. Pessoas presas desse modo ainda podem respirar e mover os olhos, mas não podem fazer muito mais do que isso. Os objetos medindo até 3 metros de altura podem ser mantidos no lugar — então, a queda de um pedregulho pode ser temporariamente interrompida enquanto a de uma geleira não.

Voar (4) — Esse é um feitiço de *Levitar* avançado, o qual permite que o mago (ou quem ou o que for afetado pelo feitiço) mova-se tanto para os lados quanto para cima e para

baixo. Ele dura até 5 minutos e pode ser relançado enquanto o mago ainda estiver no ar. Quando o feitiço terminar, a pessoa ou o objeto voador flutuará lentamente até o chão.

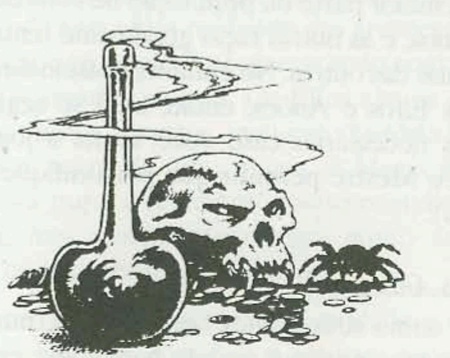
Banir Mortos-Vivos (6) — Esse feitiço funciona exatamente de modo oposto ao *Conjurar Esqueletos*, pois faz retornar uma criatura morta-viva ao descanso eterno da morte real. Ele funcionará em uma criatura, removendo a força-vital mágica que a animava. Um cadáver banido não pode ser ressuscitado, então esse feitiço também pode ser lançado sobre um cadáver a fim de evitar que ele seja conjurado novamente à vida.

Barata (6) — Esse feitiço com nome tão peculiar é de fato o clássico feitiço dos contos de fadas e das lendas: o famoso feitiço "transforme-se em uma criatura esquisita". Esse feitiço transformará uma pessoa que tenha falhado em *Testar a Sorte* em uma pequena e insignificante criatura à escolha de quem o lançou. A vítima mantém seu intelecto, mas geralmente fica incapacitada de comunicar-se, a menos que seja usado um feitiço *Falar com Animais*. O efeito é permanente, mas um *Contrafeitiço* (gastando 7 pontos de ENERGIA, lembre-se) pode removê-lo. Lembre-se de que o feitiço não transforma as roupas ou pertences da vítima — eles simplesmente permanecem onde estavam quando o feitiço foi lançado.

Conjurar Esqueletos (6) — Esse feitiço necromântico é usado para ressuscitar um cadáver, forçando-o a retornar à vida como um Esqueleto sob o controle de quem o lança. O feitiço exige um ritual com duração de 1 hora para que funcione. Se o cadáver não tiver todos os membros, não será possível fazê-los crescer depois que ele voltar à vida. Deve-se lembrar ao mago que o morto-vivo não pensa por si mesmo, então, quaisquer instruções dadas a um Esqueleto devem ser bem explícitas se quiserem evitar ser mal interpretadas.

Se não se importar com a idéia de ter tantos ossos andando por seus domínios, o mago que lançar o feitiço pode despender mais esforços e criar vários tipos de mortos-vivos, que gastam os seguintes pontos de Energia: Saqueador de Criptas 7, Guerreiro Esqueleto 7, Zumbi 7, Decomposto 8, Ghoul 8 (maiores detalhes sobre essas criaturas e muitas outras em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*).

Petrificar (6) — Ser transformado em pedra é realmente desagradável, mas é exatamente isso que esse feitiço faz. Para evitar esse feitiço o jogador deve *Testar a Sorte*. O efeito começa nos pés e vai lentamente subindo pelo corpo da vítima, petrificando-a e a suas roupas e equipamentos, conforme for fazendo efeito. A vítima perde 1 ponto de ENERGIA a cada duas séries de ataque e isso continuará até ter sido transformada completamente em pedra — quer dizer, a menos que seja usado um *Contrafeitiço*, ou o feiticeiro que o lançou seja morto; e nesse caso, os efeitos serão revertidos até que a vítima se recupere totalmente. Se a vítima morrer antes disso acontecer, ela não voltará a sua forma viva e permanecerá como estátua para sempre.



Teleporte (6) — Teleportar é ir de um lugar para outro num piscar de olhos, saindo e chegando quase que no mesmo instante. Um feiticeiro, usando esse meio de transporte, pode ir a qualquer lugar em um raio de dez quilômetros em um único salto, e pode levar consigo o que couber em suas mãos (isso pode até mesmo incluir um ser humano). O mago que o lança não precisa conhecer em detalhes o lugar para onde está indo; o feitiço automaticamente o impede de reaparecer dentro de uma montanha ou no fundo do mar — mas, é claro, apenas se o feitiço funcionar direito!

Morte (10) — Essa é a grande conjuração do livro de feitiços de qualquer mago do mal. Ele quase nunca será usado por um Aventureiro, a não ser na pior das circunstâncias. Se ao jogar contra a Habilidade de *Magia* o mago for bem-sucedido, a vítima morre, de repente. Não existe como *Testar a Sorte* para evitar seus efeitos. É de pouco consolo para a vítima saber que um feiticeiro, ao lançar esse feitiço, perde 10 pontos de sua ENERGIA e 1 ano de vida em um único instante.

Raças Não-Humanas

A maioria dos aventureiros será de origem humana. Afinal de contas, a maior parte da população de Allansia é constituída de humanos, e as outras raças geralmente tentam manter-se afastadas umas das outras. No entanto, ocasionalmente, existem aventureiros Elfos e Anões, então, aqui se seguem algumas observações necessárias caso você venha a jogar como um deles (se seu Mestre permitir que personifique um dos dois em seu jogo):

Personagens Anões

Anões são, como seus nomes bem o dizem, humanóides pequenos, famosos por sua grande habilidade em mineração, em contar longas histórias, beber e manejar machados de batalha. Eles usam roupas cor de terra, têm um jeito simples

de falar e não confiam em nada nem em ninguém. Eles abominam e desprezam as raças não-humanas que praticam o mal (Orcs, Goblins, Trolls etc); e pode-se ter certeza de que voarão em frenesi louco para matar qualquer dessas criaturas à simples visão de uma delas. Suas armas favoritas são, como já dissemos, machados de batalha, e consideram todo tipo de magia com muito receio. Alguns Anões não se dão muito bem com os Elfos, considerando-os intelectuais e estranhos demais; mas já tem havido muitas parcerias notáveis, em aventuras, entre um Elfo e um Anão.

Há poucas restrições quanto aos personagens Anões. No entanto, um Anão *deve* ter pelo menos 1 ponto de Habilidade Especial em *Machado, Conhecimento do Subterrâneo* e *Visão no Escuro*. Um feiticeiro Anão é muito raro. Eles normalmente levam um machado como parte de seu equipamento.

Personagens Elfos

Os Elfos são notoriamente tímidos quanto a se misturarem com humanos, que eles consideram frívolos, caóticos e ignorantes, como se fossem crianças a quem se permitiu correr livremente pelo mundo. A maioria dos Elfos, como se deve imaginar, possui exatamente as qualidades opostas às citadas acima, sendo muito letrados, pacíficos e sérios. Eles gastam muito tempo de suas vidas cuidando das árvores de suas casas nas florestas, e ocasionalmente guerreando com os Orcs, que queimam suas amadas plantas. Os Elfos são os guardiões da sabedoria de muitos assuntos, incluindo história antiga, ciências naturais e, acima de tudo, magia. A Magia dos Elfos, em sua forma mais pura, é realmente muito complicada para ser memorizada, mas atualmente é vista muito raramente no mundo fora de seus recantos florestais.

Um aventureiro Elfo é uma grande raridade e ele pode ser fator de surpresa e curiosidade em algumas áreas remotas. É possível que ele seja um pouco rebelde, já que se afastou do modo de vida dos Elfos; mas ainda assim mantém muitas qua-

lidades de sua raça. Qualquer personagem Elfo *deve* ter pelo menos 1 ponto de Habilidade Especial em *Arco e Flecha*, *Conhecimento das Florestas* e *Magia*. Eles normalmente carregam consigo um arco longo como parte de seu equipamento, além de sua espada, e geralmente usam roupas em tons de verde.

Dinheiro e Equipamento

Uma das principais razões para tornar-se um aventureiro é, obviamente, obter fama e fortuna. A fama vem com explorações corajosas, por fazer tantas coisas ousadas que os menestréis sentem-se seguros de que, se cantarem uma canção sobre suas aventuras em uma terra distante, ela será ouvida até o final sem nenhuma interrupção. A riqueza vem praticamente do mesmo modo, e normalmente é tão difícil de ser obtida quanto a fama.

A unidade monetária básica em Allansia (e também em *Titan)* é a moeda de ouro (abreviada como MO). Há também as moedas de prata (MP), que podem ser trocadas na razão de 10 MP = 1 MO. Diferentes áreas produzem várias moedas, com diferentes denominações, para facilitar o troco, mas uma moeda de ouro vale a mesma coisa em todos os lugares.

Personagens Iniciantes

Quando deixar sua confortável vida anterior para trás e começar a viagem, um Aventureiro poderá carregar somente o mínimo em termos de equipamentos:

- uma arma, na qual ele tenha o maior ponto de Habilidade Especial ao usá-la (provavelmente uma espada);
- roupas, não da melhor qualidade, mais alguns pedaços de cota de malha e placas de metal para servirem como armadura;
- uma mochila, usada para carregar suprimentos e qualquer tesouro que venha a encontrar;
- uma pequena quantidade de comida (conhecida em termos de jogo como Provisões);
- opcional, um cavalo, com sela e rédeas;
- dinheiro, de 1 a 6 moedas de ouro (jogue 1d6).

Quando os Aventureiros eventualmente obtiverem algum dinheiro, eles poderão comprar itens mais exóticos na cidade ou no povoado mais próximo. Uma grande lista de itens de equipamento é fornecida no capítulo 4, *Aventuras Posteriores*, a partir da página 359. O Mestre dirá aos jogadores exatamente o que eles podem ou não comprar, e pode até

mesmo lhes dar algumas pistas quanto ao que os Aventureiros precisarão para sua expedição.

Nome e Sexo

Para personalizar seu Aventureiro, você deve resolver se o personagem é homem ou mulher, e dar-lhe um nome adequado. Não existem vantagens ou desvantagens em sèr um personagem feminino ao jogar-se *Dungeoneer*.

Pense um pouco antes de decidir o nome de seu personagem; afinal de contas, você não vai querer ser conhecido como um personagem chamado Fred ou Kevin. Escolha alguma coisa mais fantástica, e pode até acrescentar algum dado pessoal, como um apelido baseado em algum acontecimento de seu passado ou em suas Habilidades Especiais. Por exemplo, um personagem com um valor alto em *Truque de Mãos* e que anteriormente fizera uma carreira no crime, poderia se chamar Talgor, o Batedor ou talvez Vargas, o Mão. Use sua imaginação e seu Aventureiro começará a tomar vida bem diante de seus olhos!

Idade

Apesar de isso não ser exatamente importante num jogo, principalmente num que recria um mundo medieval violento, onde poucas pessoas vivem além de seus 20 anos, saber a idade de um personagem ajuda a visualizar-lhe a personalidade e a aparência. E também ajudará a personificá-lo.

A maioria dos novos personagens criados será bastante jovem — apesar de a vida já lhes ter dado alguns golpes bem fortes. Portanto, aconselhamos que jogue 3d6, três dados de 6 faces, e some 15 ao resultado. Isso lhe dará uma idade entre 18 e 33 anos. Para um personagem mais velho (e muito mais raro), jogue 3d6 e some 30, para que tenha uma idade entre 33 e 48 anos. Muito poucos personagens vivem além dessa idade — e provavelmente somente através do uso de poderosa magia de retenção da juventude

e da ajuda de um montão de mercenários e outros guardas para lutar por eles!

Pontos de Experiência, Tesouro

Essas seções da *Folha de Aventuras* serão necessárias para anotar tais itens quando forem ganhos após uma aventura bem-sucedida (no caso da experiência), ou quando encontrados numa aventura (tesouro). Deixe-os em branco por enquanto.

Personificando Seu Aventureiro

Faltam apenas mais umas duas coisinhas para que um Aventureiro esteja pronto para o jogo. Já que grande parte da graça em participar de um jogo como *Dungeoneer*, com seus amigos, é justamente fingir ser uma outra pessoa e fazer coisas que jamais sonharia em fazer na vida real, o passo final é dar a seu personagem uma personalidade completa. Isso pode ser feito em três passos bem simples.

Histórico

Se observar os Aventureiros que participaram da primeira aventura, perceberá que nessa seção de suas *Folhas de Aventuras* detalhamos de onde eles vieram, o que treinaram antes de se tornarem um aventureiro e coisas assim. Quanto à sua origem, pergunte ao Mestre sobre uma área que possa servir-lhe ou dê uma olhada no mapa de Allansia, na página 32, e escolha um lugar qualquer.

Quanto à sua experiência anterior e à sua vida passada, dê simplesmente uma olhada nas Habilidades Especiais do Aventureiro e resolva como ele as conseguiu! Observe os personagens da aventura anterior, como Axel Wolfric: ele tem *Conhecimento da Floresta, Esgueirar-se* e *Força* e sabe alguns feitiços comuns, para não dizermos supersticiosos (*Sorte, Medo, Energia*) — obviamente trata-se de alguém que

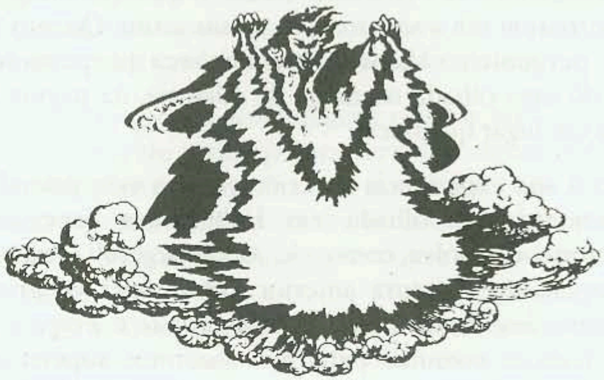
passou muitos anos ao ar livre. Então, nós o fizemos um guerreiro bárbaro das planícies do norte.

Conforme fique mais experiente em criar Aventureiros interessantes, que considere bons para o jogo, você poderá decidir *primeiro* a personalidade e o histórico de seu personagem, e *então* escolher as habilidades e os feitiços que convenham a eles.

Personalidade

Essa parte do histórico é um pouco capciosa para resolver-se no início, e por isso recomendamos que pense em algumas idéias para essa seção e deixe o restante em branco para suas primeiras aventuras. Por exemplo, você pode descobrir que seu personagem tem muitos pontos de ENERGIA mas muito poucos em HABILIDADE. Isso imediatamente pode sugerir-lhe que ele seja grande e um pouco desajeitado — e você então age como se ele fosse assim.

É interessante ter algumas boas idéias sobre quem é seu Aventureiro e como ele reagirá em determinadas situações; mas também permita que novos acontecimentos em sua carreira aventureira formem-lhe o caráter à medida que ocorram. Enfim, supomos que você estará por demais ocupado em suas primeiras aventuras, simplesmente tentando sobreviver nesse estranho mundo novo de monstros e magia, para preocupar-se em fingir ser outra pessoa! Conforme fique mais experiente e as regras e o jogo em si forem se tornando cada vez mais fáceis, você então poderá divertir-se fingindo ter diferentes personalidades.

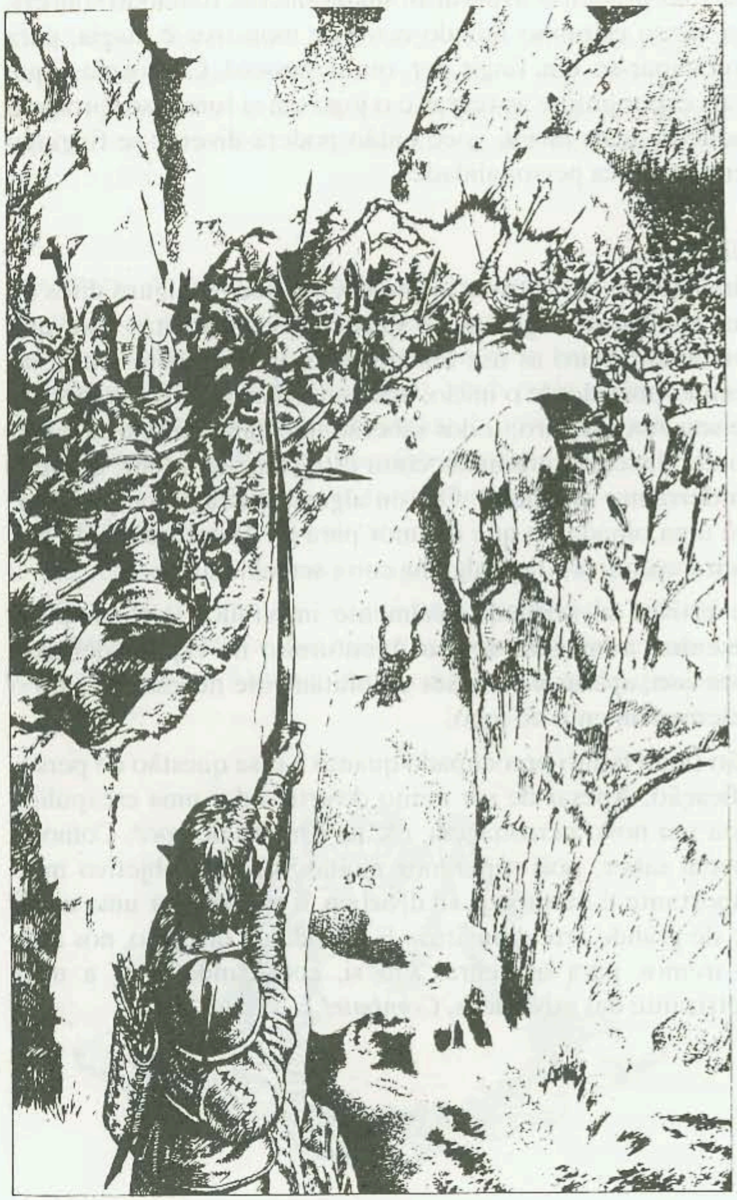


Citações

Finalmente, se sentir-se inspirado, acrescente alguns ditos de sua escolha ou algumas de suas citações favoritas para que seu Aventureiro as use em situações vitais. Isso é muito divertido pois, desde o início, elas se tornam a marca registrada de seu Aventureiro; todos saberão imediatamente que quando ele disser determinada coisa está chateado, feliz, querendo derramar sangue de Orc ou alguma outra coisa qualquer. Dê uma olhada no que criamos para os Aventureiros da primeira aventura e faça alguma coisa semelhante.

Se estiver se sentindo realmente inspirado, também pode desenhar a imagem de seu Aventureiro no espaço definido para isso, apesar de não ser absolutamente necessário para o desenvolvimento do jogo.

Não fique muito preocupado quanto à essa questão de personificação. Apesar de ser muito divertido dar uma escapulida para um novo personagem, ele terá muito de *você*. Como já devem saber, pois repetimos muitas vezes, o objetivo mais importante é que todos se divirtam, e não recriar uma espécie de grande arte dramática. E falando de diversão, nós agora iremos para as regras em si, começando com a mais eletrizante das atividades, *Combate!*



Lutar em Combates

Normalmente o combate é a parte mais excitante de um jogo de *Dungeoneer*, pois é onde os Aventureiros chegam mais perto do fracasso e da morte. Também é onde suas habilidades e feitiços mais importantes são usados, e onde quase tudo pode acontecer (e normalmente acontece!).

Os Dados

Com já indicamos, os dados de seis faces, os d6, são as ferramentas mais importantes que usamos para decidir o resultado dos combates. Normalmente, o Mestre permitirá aos jogadores que lancem os dados para seus próprios Aventureiros. No entanto, você deve notar que para certas habilidades (tais como *Conscientização*), o Mestre fará jogadas, em segredo, a seu favor. Afinal, ele não pode deixar que você saiba que alguma coisa está para ser detectada, se você ao jogar não consegue observar nada — pois desse modo ele já terá entregado o jogo!

Se você tiver uma Habilidade Especial que necessita de jogadas secretas, seu Mestre lhe dirá quando alguma coisa chamar a atenção de seu aventureiro. É claro que o Mestre não estará verificando sua habilidade em particular a cada vez que ele jogar os dados. Na verdade, ele deve jogá-los de vez em quando para que você não saiba quando ele está realmente checando ou não!

Os dados podem ser usados no jogo para produzir uma grande quantidade de números. As usuais jogadas de 1-6 ou 2-12 são simples. Ocasionalmente, as regras ou um aventureiro indicarão um número que esteja na média de, digamos, 1-3 ou 2-7. Listamos abaixo algumas das jogadas mais comuns e como determiná-las em termos de jogo:

1-6: jogue um dado

2-12: jogue dois dados e some os pontos de ambos

3-18: jogue três dados e some os pontos dos três

1-3: jogue um dado; se o resultado for 4, 5 ou 6, reduza *três* do total final

2-7: jogue um dado e some um ponto ao total

2-4: exatamente como 1-3, mas depois de jogar o dado, some *um* ao resultado final.

Em determinadas ocasiões não haverá regras estabelecidas quanto a uma determinada atividade (então não tente encontrar regras para balançar-se de cabeça para baixo e preso pelos tornozelos num lustre, enquanto joga punhais para o alto e assobia uma música alegre!). Em tais situações, seu Mestre deve usar sua experiência para avaliar a probabilidade de sucesso ao realizar essa manobra tão pouco comum; ele expressará a possibilidade em termos de, digamos, 1 em 6, ou 3 em 6. Isso simplesmente significa que, no primeiro exemplo, você deve jogar um dado e tentar obter 1; no segundo exemplo, você deverá obter 1, 2 ou 3 para ser bem-sucedido.

Acertos Automáticos, Perdas Automáticas

Já que existe quase sempre uma chance de fazer-se alguma coisa (a menos que seja completa e totalmente impossível), você deve anotar que ao *obter duplo 1 em dois dados sempre tem-se sucesso, exceto na seqüência de combate.* Isso se aplica se um Aventureiro estiver lançando um feitiço, verificando outra Habilidade Especial, *Testando a Sorte* ou qualquer ou-

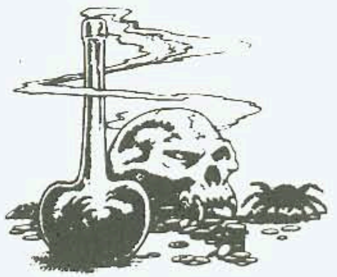
tra coisa. No entanto, essa regra *não* se aplica à luta quando se está na seqüência de combate — veja *Golpes Poderosos e Trapalhadas*, mais adiante, na página 156.

Se houver uma boa chance de alguma coisa acontecer, digamos um Aventureiro ter que tirar 11 ou menos em dois dados, um resultado de 2 indicará que alguma coisa de especial aconteceu. Seu Mestre lhe dirá exatamente o que houve, mas isso poderia incluir um feitiço de *Sono*, fazer uma pessoa dormir por duas vezes o tempo normal, uma flecha acertar alguém bem no olho, ou qualquer coisa que o Mestre considerar apropriado para a situação.

Mas é claro que há sempre uma chance, apesar de remota, de que alguma coisa saia errada. Portanto, você deve tomar nota que *uma jogada de duplo 6 sempre falha, exceto na seqüência de combate.* Afinal, um Aventureiro pode ter a Habilidade *Esquivar-se* 18 e ainda assim falhar de vez em quando — e isso é possível, pois ninguém é perfeito!

Portanto, se existe uma chance bem grande de fracasso, uma jogada cujo resultado é 12 será um tremendo fracasso! Exatamente o que ocorrerá de esquisito será resolvido por seu Mestre, mas isso pode abranger desde um fato engraçado a um que seja irritante, ou até mesmo, um bastante perigoso! Deve-se tomar cuidado redobrado ao lançar-se feitiços, pois existe uma grande chance de não funcionarem, e quando isso ocorre, eles *realmente* dão errado!

Observação: esses erros e acertos automáticos também se aplicam aos oponentes.



Tempo

O tempo, assim como a distância, não é o mais importante em *Dungeoneer*. Se seu Mestre deseja que seus Aventureiros cheguem de A a B, ele provavelmente não desperdiçará tempo naquele exercício tedioso de viagem. É mais provável que ele siga direto para a cena seguinte. Porém, há ocasiões em que o tempo é fundamental, por exemplo no meio de uma luta ou quando lançando um feitiço.

Nestas regras o tempo é definido de dois modos: primeiro, em *minutos*. É, isso mesmo, minutos comuns, medidos num relógio. Já que são minutos reais, os jogadores deveriam tomar cuidado para não desperdiçar o tempo. Não há nenhum sentido em mandar um bando de Orcs dormir cinco minutos e os Aventureiros gastarem esse tempo discutindo o que fazer a seguir, pois os bandidões acordarão e pularão sobre eles novamente, recomeçando o ataque! Depois disso ter acontecido uma ou duas vezes, todos perceberão o fato e aprenderão como tornar tais discussões rápidas e objetivas.

A segunda medida de tempo é em termos de Série de Ataque; como já dizem as palavras, elas são normalmente utilizadas quando está ocorrendo uma luta. Esse tempo definido é considerado como base para que qualquer pessoa realize uma série de ataque, ou seja, uma tentativa de ferir seu oponente. Mas essas são questões abstratas e poderiam durar de dois segundos a vários minutos. Em termos de regras, uma

Série de Ataque significa passar por uma seqüência de combate, que será mais detalhada na próxima seção.

Combate Contra Um Oponente

A seqüência básica de combate apresentada aqui é usada sempre que um Aventureiro está lutando com outro ser vivo, seja outro ser humano ou um imenso monstro salivante vindo das profundezas do inferno. Nós trataremos da luta com mais de um oponente numa seção mais adiante, começando na página 168. Os oponentes com mais de 1 Ataque (normalmente os com muitos membros, muito grandes ou muito hábeis) devem ser tratados como oponentes múltiplos.

Quem Ataca Primeiro?

A seqüência de combate é arranjada para que tanto o Aventureiro quanto seu oponente ataquem um ao outro ao mesmo tempo, em vez de um depois do outro. Se ambos os combatentes estão cientes da presença do outro, não há necessidade de saber-se quem foi o primeiro a ser ferido. Se os oponentes começam a lutar a uma certa distância um do outro, a ordem de movimentação é a seguinte: primeiro os Bandidos dizem o que vão fazer, seguidos então dos Aventureiros; então os dois grupos movem-se ao mesmo tempo. Isso dá aos Aventureiros a pequena vantagem de poderem responder ao que seus oponentes estão fazendo, mas pouca coisa além disso. Lembre-se que armas de projéteis (arcos e flechas e outras armas lançáveis) e magia podem ser usadas com eficiência se o inimigo estiver a uma certa distância.

A Seqüência de Combate

Primeiro, seu Mestre tomará nota da HABILIDADE e da FORÇA de seu oponente, além de suas Habilidades Especiais, se forem relevantes. O Mestre estará atuando como seu oponente no decorrer do combate. Cada personagem também

precisará de dois dados. A seqüência de combate é como se segue:

(1) O Mestre joga dois dados para o oponente. O resultado é somado à Habilidade Especial de luta apropriada ao oponente ou — se não houver nenhuma disponível — a seus pontos de HABILIDADE atuais. O Mestre verifica se deve aplicar algum modificador, por exemplo, quando houver luta em espaços exíguos ou na escuridão, e soma ou subtrai esse valor do total (todos os modificadores são indicados nas listagens que se seguem). O total final obtido é a Força de Ataque do adversário. Se for obtido duplo 1 ou duplo 6, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas*.

(2) O jogador lança dois dados para seu Aventureiro. O resultado é somado a sua Habilidade Especial de luta ou — se não houver nenhuma disponível — a sua HABILIDADE atual. Quaisquer modificadores das condições de luta são somados e subtraídos desse valor. O final total é então a Força de Ataque do Aventureiro. Se for obtido duplo 6 ou duplo 1 nos dados, consulte a seção *Golpes Poderosos e Trapalhadas*.

(3) Os totais são comparados. Se a Força de Ataque do Aventureiro for maior que a de seu oponente, ele o feriu: vá para o parágrafo 4. Se a Força de Ataque do oponente for maior, o Aventureiro é que foi ferido: vá para o parágrafo 5. Se as duas Forças de Ataque forem iguais, os golpes foram bloqueados ou evitados: retorne ao parágrafo 1 e comece uma nova Série de Ataque.

(4) O Aventureiro deveria jogar um dado contra a Tabela de Danos da página 155, procurando na lista a arma que ele está usando. SORTE ou armadura podem ajustar esse valor (veja páginas 158 e 163). O número fornecido na Tabela é reduzido da ENERGIA de seu oponente. Vá para o parágrafo 6.

(5) Quando o adversário ferir o Aventureiro, o Mestre joga um dado e confere na Tabela de Danos a arma usada pelo oponente. A SORTE do Aventureiro ou sua armadura podem ajustar esse valor (veja páginas 157 e 163). O número fornecido na Tabela é o valor do dano causado ao Aventureiro, subtraindo-o de seus pontos de ENERGIA.

(6) Todos os envolvidos fazem os ajustes devidos em suas ENERGIAS e em sua SORTE, se a tiverem usado.

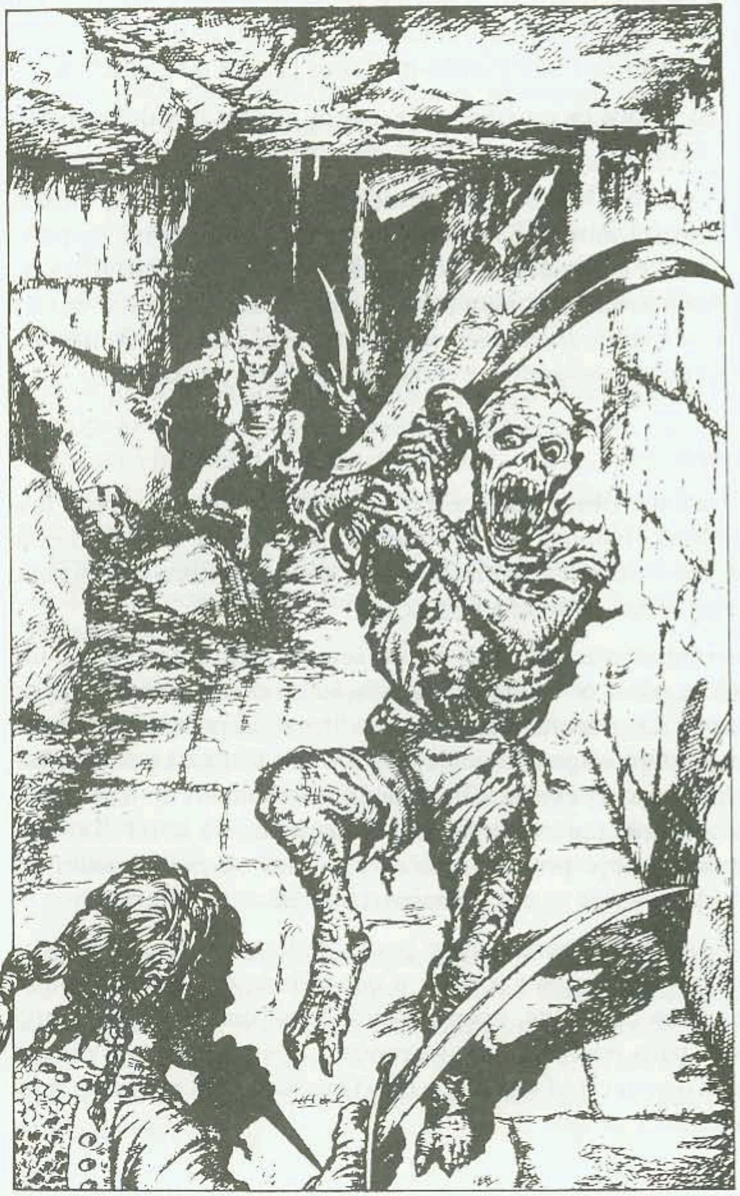
(7) Se a ENERGIA do oponente cair para zero ou menos, ele está morto. Se não, a luta continua: retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque. Se a ENERGIA do Aventureiro cair para zero ou menos, ele deve estar morto: veja a seção *Inconsciência e Morte* na página 160. Se não, retorne ao parágrafo 1 e comece nova Série de Ataque.

Danos

É bastante óbvio que acertar alguém com um gigantesco machado de batalha o ferirá muito mais do que acertá-lo com um travesseiro de penas; a tabela a seguir indica o dano que várias armas causam à ENERGIA.

O combatente que tiver ferido seu oponente deve jogar um dado e olhar o resultado em relação a sua arma na Tabela de Danos. O número fornecido é o "total de pontos de danos" que o personagem deve deduzir de sua ENERGIA devido aos ferimentos recebidos. *Observação:* o resultado do dado deve ser ajustado para cima ou para baixo ao usar a SORTE ou uma armadura, e é por isso que os 7 pontos ou mais podem ser obtidos — veja as notas abaixo da tabela.

Note que um personagem pode "enfraquecer" um golpe a qualquer hora para reduzir a quantidade de "danos" causados a um oponente, normalmente como uma espécie de prelúdio para pedir-lhe que se renda. O personagem só precisa dizer que o está fazendo; o dano causado será reduzido para somente 1 ponto.



É claro que armas de longo alcance, como arco e flecha, não podem ser usadas em combate corpo a corpo, mas nós as incluímos aqui como parte do total; a seção que lida com *Armas de Projéteis* encontra-se mais adiante, começando na página 172.

Tabela de Danos

Arma	Dado até 1	2	3	4	5	6	7 ou mais
Arma de Haste†	1	2	2	2	3	3	3
Cajado	1	2	2	2	2	2	3
Clava	1	2	2	2	2	2	3
Espada	1	2	2	2	2	3	3
*Espada de Duas Mãos**	2	2	2	3	3	3	4
Lança	1	1	2	2	2	3	3
Machado de Guerra	2	2	2	2	2	3	3
Punhal	1	1	2	2	2	2	2
Dardo	1	2	2	2	2	3	3
Flecha	1	1	2	2	2	3	3
Punhal de Arremesso	1	2	2	2	2	2	3
Virote de Besta	1	2	2	2	2	3	3
Soco/chute, tamanho humano	1	1	1	2	2	2	3
Soco/chute, tamanho grande	2	2	2	3	3	3	3
Mordida/garra, pequena	1	1	2	2	2	2	3
Mordida/garra, grande	1	2	2	2	3	3	4
Mordida/garra, muito grande	2	2	3	3	4	5	6

** – Espadas de Duas Mãos são difíceis de controlar durante combate, e reduzem 2 pontos da HABILIDADE de quem a usa, a menos que o Aventureiro tenha uma Habilidade Especial no uso dessa arma.*

+ – Usando qualquer tipo de arma de haste (alabarda, guisarme, gládio,morning star etc) reduz 1 ponto da HABILIDADE de quem a brande, a menos que o Aventureiro tenha uma Habilidade Especial para usar a arma.

Armas menos ortodoxas — mesas, canecas de cerveja, pedras etc — necessitam de uma consideração especial e portanto serão abordadas em uma seção à parte, mais adiante, na página 164, *Armas Diferentes*.

Golpes Poderosos e Trapalhadas

De um modo semelhante aos acertos e erros automáticos descritos anteriormente, há vezes em que um Aventureiro é capaz de acertar o oponente com um golpe tão forte ou tão certeiro que a vítima simplesmente cai morta no chão! Isso é chamado de *Golpe Poderoso*.

Um *Golpe Poderoso* sempre ocorre quando um Aventureiro, ou seu adversário, obtém duplo 6 ao determinar sua Força de Ataque (veja a seqüência de combate fornecida anteriormente). Quando isso acontece, a vítima em questão fica automaticamente reduzida a uma ENERGIA -1: mortalmente ferida, se for um Aventureiro, e, morta, no caso de um oponente.

Se os *dois* combatentes tirarem duplo 6, ambos conseguem bloquear o golpe um do outro, mas suas armas quebram! Criaturas que usam mordidas ou garras não são afetadas quanto a isso, mas perdem 2 pontos de ENERGIA. Um Aventureiro com uma arma quebrada deve encontrar uma nova arma ou continuar a lutar desarmado (veja a seção *Combate Desarmado*, na página 167).

Em sentido inverso, se um combatente obtiver duplo 1 ao jo-

gar os dados para determinar sua Força de Ataque, ele causará uma *Trapalhada* em seu próprio golpe e falhará em acertar seu oponente, tendo ao final um dos seguintes resultados:

- Se as Forças de Ataque indicam que ele teria acertado seu oponente (ou seja, mesmo tendo obtido 2 nos dados seu total ainda é maior do que o de seu adversário), o resultado torna-se equilibrado, indicando um empate.
- Se o resultado foi um empate, o oponente então feriu o personagem atrapalhado — jogue para verificar os danos como normalmente.
- Se o resultado foi um ferimento para o personagem atrapalhado, seu oponente pode somar 1 ponto ao resultado do dado, quando jogar contra a Tabela de Danos.

Usando a SORTE em Combate

Num combate, um Aventureiro pode, se desejar, usar sua SORTE, seja para infringir um ferimento mais grave a seu oponente, seja para minimizar os efeitos de um ferimento causado a ele próprio. *Observação.:* essa modificação *não* se aplica aos *Golpes Poderosos* ou às *Trapalhadas*.

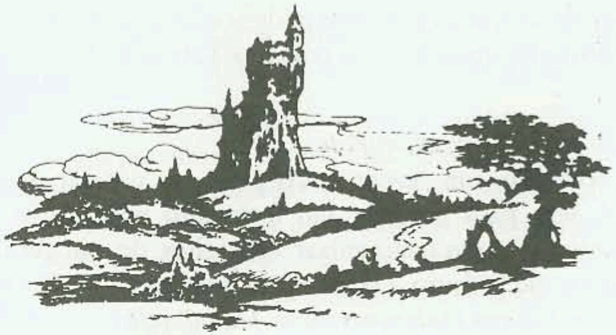
Se um Aventureiro acabou de ferir um oponente, ele pode

Testar a Sorte como descrito antes. Se for bem-sucedido e tiver sorte, ele pode infringir um ferimento grave, e somar mais 2 pontos ao resultado quando jogar contra a Tabela de Danos.

Se o Aventureiro tiver sido ferido nesse instante, ele tem direito de *Testar a Sorte* numa tentativa de minimizar o dano. Se tiver sorte, ele pode reduzir 1 ponto do resultado do dado de seu oponente quando ele jogar contra a Tabela de Danos. Se, no entanto, ele for Azarado, seu oponente soma mais um aos pontos de seu dado.

Lembre-se: um Aventureiro deve subtrair 1 ponto de seu valor de SORTE sempre que *Testar sua Sorte*.

Usando Esquivar-se *em Combate*
A Habilidade Especial de Esquivar-se pode ser usada em combate para evitar os golpes de um oponente. O Aventureiro deve declarar, *antes* dos dois personagens jogarem para determinar sua Força de Ataque, que ele tentará *Esquivar-se* dos golpes do oponente em vez de enfrentá-lo. A seqüência de combate então prossegue como normalmente, a não ser pelo fato de que o Aventureiro joga dois dados e soma o re-



sultado a seu valor de *Esquivar-se* em vez de somá-lo a sua HABILIDADE ou a sua Habilidade Especial de arma. Os valores são comparados como habitualmente. Um resultado de 2, tirado pelo Aventureiro, significa que ele definitivamente falhou em esquivar-se.

Se o total do Aventureiro for maior, ele consegue evitar os golpes de seu oponente, mas ele próprio não lhe causa nenhum ferimento. Porém na *próxima* Série de Ataque ele tem a opção de (i) escapar do combate e (se tiver essa habilidade) lançar um feitiço sobre seu oponente na próxima série de ataque, ou (ii) somar um bônus de 1 ponto à sua HABILIDADE ou Habilidade Especial de arma se ele agora desejar atacar.

Se o total do oponente for maior, ele acerta e joga o dado para obter os danos como normalmente, a não ser pelo fato de precisar reduzir o resultado em 1 ponto em relação à Tabela de Danos.

A Habilidade *Esquivar-se* também pode ser empregada para desviar-se de um projétil, como uma flecha ou um virote de besta. O Aventureiro deve estar consciente de que o projétil está se aproximando, e então jogar dois dados cujo total será igual ou menor do que seu valor de *Esquivar-se*. No entanto, já que as flechas viajam em grande velocidade, há uma desvantagem de 10 pontos se a flecha ou dardo for disparado de uma curta distância, 8 pontos se for lançada de uma distância média, e 6 pontos se disparada de longa distância.

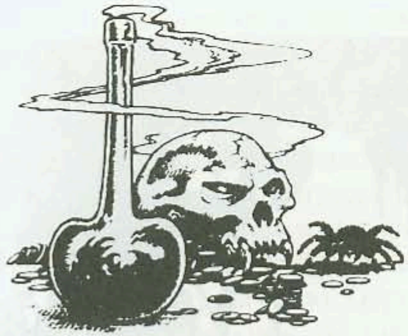
Observação: com esses modificadores extras, talvez seja possível obter o valor de *Esquivar-se* de um Aventureiro, em dois dados, para que tenha sucesso — a regra de que duplo 1 sempre funciona *não* se aplica a esse caso em especial; portanto, um Aventureiro com uma Habilidade de *Esquivar-se* de 9 não poderia evadir-se de uma flecha disparada de uma curta ou média distância.

Inconsciência e Morte

Nas regras originais dos livros-jogos solo, qualquer um cuja ENERGIA caísse para zero morreria. Porém, se existem camaradas que podem ajudar um Aventureiro, é muito mais justo permitir-lhe uma chance de sobrevivência, não importa que ela seja mínima.

Se a ENERGIA de um Aventureiro for reduzida a zero, ele fica inconsciente. Se sua ENERGIA for reduzida para -1, ele foi mortalmente ferido. Se sua ENERGIA cair para -2 ou menos, ele foi feito em pedaços e está irrefutavelmente morto!

Os personagens *inconscientes* recuperarão a consciência en-



tre 2 ou 12 minutos (jogue dois dados) após terem desmaiado. Quando acordarem, terão apenas 1 ponto de ENERGIA.

Um aventureiro *mortalmente ferido* necessita de assistência dos outros para poder se recuperar. Após um tempo em torno de 1 a 6 minutos (o Mestre joga um dado para descobrir quanto tempo) será tarde demais. Somente poções e feitiços podem reviver um personagem em tal estado; eles devem ser usados para elevar a ENERGIA do Aventureiro acima de zero. Se não forem bem-sucedidos, o pobre Aventureiro sangrará até a morte.

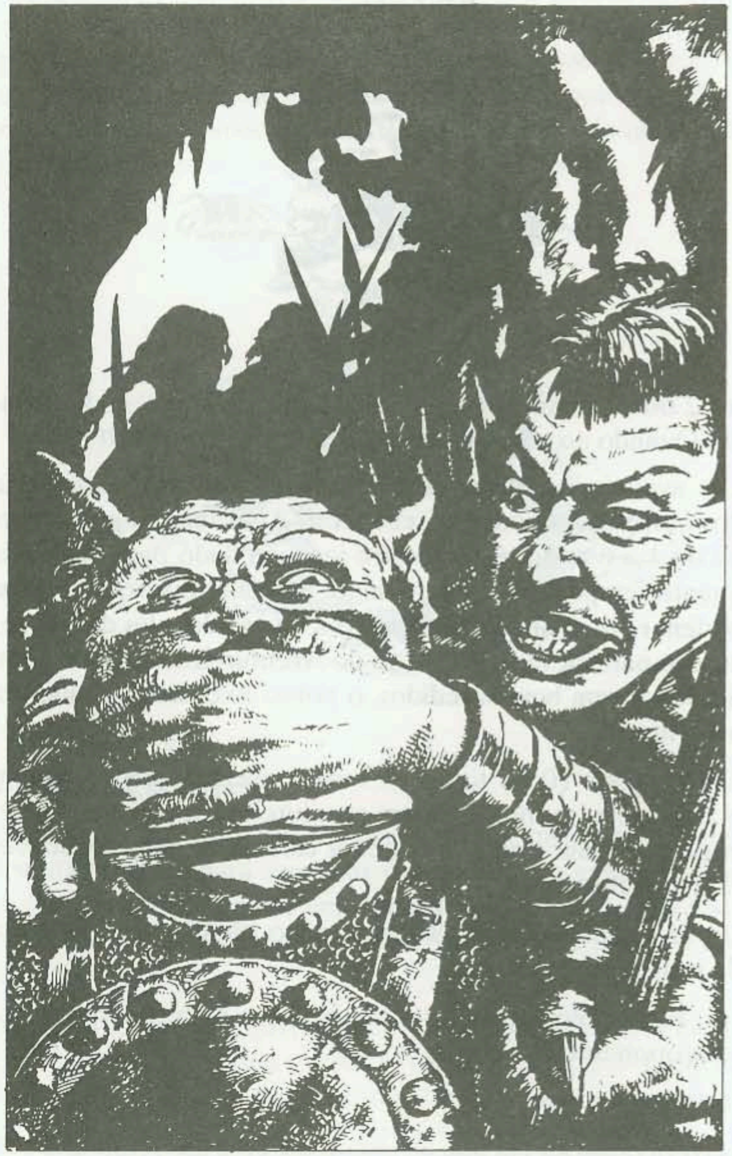
Observações: (i) se todos os outros aventureiros estiverem ocupados, o oponente de um aventureiro gravemente ferido pode continuar a acertá-lo até ter certeza de que ele está definitivamente morto.

(ii) Se um personagem estiver sozinho, ele não se recuperará de seu ferimento mortal.

(iii) Essas regras se aplicam somente aos Aventureiros, não a seus oponentes.

Ataques Surpresa

Haverá ocasiões em que alguma coisa pula das sombras e surpreende os Aventureiros ou, inversamente, em que os pró-



prios Aventureiros adentrarão um aposento e pegarão um monstro de surpresa. Portanto, seu Mestre simplesmente o informará que você surpreendeu um oponente, ou talvez o oposto. No entanto, um Aventureiro com a Habilidade de *Conscientização* pode tentar realizar uma jogada bem-sucedida contra sua habilidade, que então negará o resultado anterior. Se alguém num grupo é surpreendido, os outros componentes no outro lado podem tentar disparar arcos ou armas de projéteis, ou lançar um feitiço, antes de aproximarem-se para um combate corpo a corpo. Dependendo da distância entre os grupos e a velocidade com que se aproximam, arqueiros e feiticeiros poderão lançar um segundo disparo.

Também poderá haver ocasiões quando um oponente está completamente incapacitado, ou não está ciente da presença de seu atacante, e acertá-lo é pouco mais do que mera formalidade. Isso é conhecido como *Ataque Surpresa*. Fazer um *Ataque Surpresa* é muito simples. Se seu Mestre determina que você está em posição de fazer isso, você deve tentar jogar dois dados cujo resultado seja igual ou menor do que sua HABILIDADE ou sua Habilidade Especial de arma, com um bônus de 3 pontos em ambos os casos. Um resultado de duplo 6 é um erro automático; um duplo 1 tem o mesmo efeito que um *Golpe Poderoso*. Se o ataque acertar normalmente, o personagem tem a opção de causar um dano normal (jogar os dados contra a Tabela de Danos) ou simplesmente tirar 1 ponto de ENERGIA do oponente, deixando-o inconsciente por 2 a 12 minutos.

Armadura

A Tabela de Danos foi cuidadosamente construída com um fator já considerado como parte dela: ela conta com a armadura. Cada Aventureiro usa alguns pedaços de armaduras, normalmente o suficiente para diminuir o choque de alguns golpes, mas que não o deixe muito lento quando precisar correr. Na prática, essa armadura normalmente tem a forma de

uma cota de malha, um elmo, ou uma capa de couro endurecido, e talvez alguns pedaços de metal costurados num *kilt* de couro. Poucos aventureiros carregam escudos; ao mesmo tempo que fornecem pouca proteção extra, como qualquer guerreiro lhe dirá, nos confins de um corredor de masmorra, são usualmente mais um empecilho do que uma ajuda.

A maioria dos oponentes que encontrar um grupo de Aventureiros também estará protegida, ou por armadura ou por um couro duro e resistente — ou (no caso dos Orcs e Trolls) por ambos!

Se um personagem, Aventureiro ou adversário, remover sua armadura e lutar sem ela, todas as vezes que se comparar os resultados com a Tabela de Danos, deve-se somar mais 2 pontos aos dados. Se um personagem usa um escudo, ele deve reduzir 2 pontos de sua HABILIDADE ou Habilidade Especial de arma, e também reduzirá 2 pontos na tabela de dano em qualquer jogada contra ele.

Armas Diferentes

Ocasionalmente um personagem pode encontrar-se em meio a uma luta usando um objeto que normalmente não é considerado como arma! Isso poderia incluir um item de mobília (principalmente quando se está numa luta num bar!), uma caneca de cerveja, uma pedra ou qualquer coisa que estiver à mão! Lutar com uma arma desse tipo é normal, mas a HABILIDADE do personagem fica diminuída em 2 pontos quando o objeto pode ser usado com uma mão, ou em 3 pontos se o objeto é maior e for necessário usar as duas.

Normalmente será necessário jogar contra a Habilidade de *Força* e ser bem-sucedido para lutar com certos objetos grandes tais como mesas, pedregulhos, árvores etc — o Mestre o informará!

A lista a seguir detalha os danos causados pelas mais comuns armas não-ortodoxas quando se conseguiu um bom resultado

nos dados. O Mestre informará a você que dano outros itens fazem, baseado nesses exemplos típicos:

Segurando na Mão

Banco — como Espada

Cadeira — como Clava

Mesa — como Espada de Duas Mãos

Árvore — como Mordida muito grande

Arremessado

Caneca de cerveja, prato — como Flecha

Pedra, leve — como dardo de Besta

Pedra, pesada — como Machado de Batalha

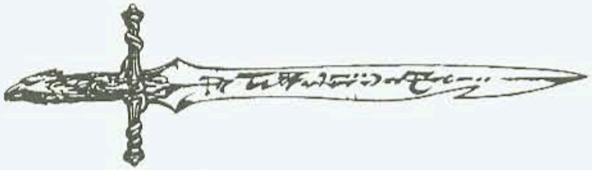
Pedregulho, imenso — como Espada de Duas Mãos

Árvore — como Mordida muito grande

Locais Estranhos e Condições

Enquanto muitas lutas se realizam em aposentos espaçosos e muito bem iluminados, ou então em espaço aberto, haverá outras vezes quando os Aventureiros serão duramente confrontados, com seus oponentes, enquanto estiverem com água até a cintura, em escuridão total, bêbados, em um corredor que é tão estreito que só é possível arrastar-se por ele e coisas do gênero.

Para cada uma ou todas as condições que se seguem, aplica-se o modificador listado abaixo que reduzirá a HABILIDADE de um personagem ou sua Habilidade Especial de arma. Os efeitos desses modificadores são cumulativos (ou seja, por exemplo, um Aventureiro que luta com água até o joelho, num corredor estreito, deve reduzir temporariamente 4 pontos de sua HABILIDADE). *Lembre-se*: quaisquer modificadores podem muito bem aplicar-se tanto aos oponentes quanto a nossos Aventureiros.



	Modificador da Habilidade
Escuridão total	–6*
Escuridão noturna	–3**
Crepúsculo	–1
Fumaça/neblina	–2
Chuva torrencial	–1
Água até os joelhos	–2
Água até a cintura	–4
Água até o pescoço	–6
Nadando na água	–8
Em neve ou lama — como água de profundidade comparável	
Corredor estreito	–2
Corredor muito estreito	–4
Degraus (descendo enquanto luta)	+1
Degraus (subindo enquanto luta)	–1
Degraus estreitos/em espiral (descendo)	–1
Degraus estreitos/em espiral (subindo)	–3
Montado	–2†
No ar	–5††
Bêbado	–2
Carregando algo pesado	–2
Carregando algo muito pesado	–4
Ser muito grande atacando um ser muito pequeno	+2
Ser muito pequeno atacando um ser muito grande	–1

** – Reduzido para -4 para personagens com Visão no Escuro e todas as criaturas e seres que vivem no subterrâneo (incluindo Orcs e semelhantes).*

*** – Reduzido para -1 para personagens com Visão no Escuro e todas as criaturas e seres que vivem no subterrâneo (incluindo Orcs e semelhantes).*

† – Aplica-se somente ao oponente desmontado.

†† – Aplica-se tanto ao personagem no ar quanto a seu oponente no chão. Portanto, se o personagem voando também está numa montaria, ele deve realizar uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade de Cavalgar, antes de cada série de ataque, ou então ele passará toda essa série fora de ação, recuperando-se de ter praticamente caído de sua montaria.

Combate Desarmado

Lutar sem armas é uma habilidade especializada; mas pode tornar-se uma necessidade se um personagem tiver o infortúnio de quebrar ou perder sua arma. Além disso, muitos monstros e criaturas são ótimos lutando com os dentes e as garras. É claro que ter uma Habilidade de *Combate Desarmado* ou de *Força* ajudará um pouco a recuperar o equilíbrio.

Lutar com as mãos nuas significa exatamente a mesma seqüência de combate que lutar com uma arma e, um personagem com Habilidade em *Combate Desarmado* pode usar esse valor em vez de sua HABILIDADE. Personagens pouco acostumados a lutar sem arma devem reduzir 4 pontos de sua HABILIDADE durante essa luta, a menos que tenham Habilidade de *Força* ou atualmente estejam sob os efeitos de um feitiço de *Força*, e nesses casos é necessário que reduzam 2 pontos de sua HABILIDADE.

Qualquer personagem cuja ENERGIA seja reduzida a zero ou 1 ponto, por um oponente, numa luta com as mãos nuas não morrerá imediatamente; em vez disso, ele ficará inconsciente entre 2 e 12 minutos. Um personagem cuja ENERGIA fique reduzida a -1 ou menos, por um oponente desarmado, morrerá ou, no caso de um Aventureiro, ficará mortalmente ferido. Resumindo, nada disso se aplica a feras que usam suas garras e dentes para lutar; essas criaturas são consideradas armadas!

Oponentes Múltiplos

Algumas criaturas maiores e muito hábeis são capazes de atacar mais de um oponente por vez. Essas criaturas serão marcadas, no texto da aventura, com a quantidade de ataques que podem fazer de uma vez; se não há nenhuma anotação, a criatura só faz um ataque.

Enfrentar mais de um oponente ou combinar com um aliado, pa-

ra atacar um único oponente, é obtido utilizando-se a seqüência de combate padrão, mas com várias diferenças importantes

Se dois personagens estão atacando um oponente (não importa se são Aventureiros contra um único Orc ou vários Orcs contra um único Aventureiro), a seqüência de combate normal é usada, exatamente como se os combatentes solitários estivessem lutando contra dois adversários. Porém, antes de jogar os dados, o personagem em desvantagem tem de declarar qual dos oponentes ele está pretendendo atingir. Ele então conduz sua luta *com esse personagem,* ferindo-o ou sendo ferido de acordo com a seqüência de combate normal, a não ser pelo fato de que sua HABILIDADE está reduzida em 1 ponto por cada oponente extra do qual ele deve se defender: ou seja, um Aventureiro lutando com 4 Orcs deve enfrentá-los com sua HABILIDADE reduzida em 3 pontos.

A seqüência é então repetida para cada oponente *extra*, não esquecendo-se da redução aplicada para o número de oponentes. Porém, se o personagem em desvantagem ganha uma Série de Ataque individual, ele não acerta seu oponente extra. Como ele está totalmente envolvido na luta com seu oponente original, tudo o que ele pode fazer após isso será defender-se e manter os oponentes extras a distância. Se o personagem em desvantagem perde uma série para seu segundo (ou último) oponente, ele deve perder pontos de ENERGIA como num ferimento causado em uma luta normal.

Golpes Poderosos e *Trapalhadas não* se aplicam nesses combates múltiplos.

Se uma única criatura, com múltiplos ataques, estiver enfrentando mais de um oponente, ela só tem direito a um número de ataques equivalente ao de adversários que tiver. Contudo, se ela não tiver número de ataques suficiente para todos seus oponentes, ela deve usar o método descrito acima para tentar evitar que todos eles a ataquem! Uma criatura com múltiplos ataques só joga *uma única vez* por sua Força de Ataque, que então se aplica a todos os oponentes que enfrenta no momento.

Se uma criatura, com mais de um ataque, estiver lutando com apenas um oponente, ela normalmente não usa esses ataques extras (a não ser se o Mestre fizer alguma observação a respeito: ele pode definir que aconteça o oposto, e nesse caso os ataques extras contarão para reduzir a HABILIDADE do ad-

versário). Mais comumente, a criatura que se envolve com um único oponente usa a seqüência de combate normal de um contra o outro.

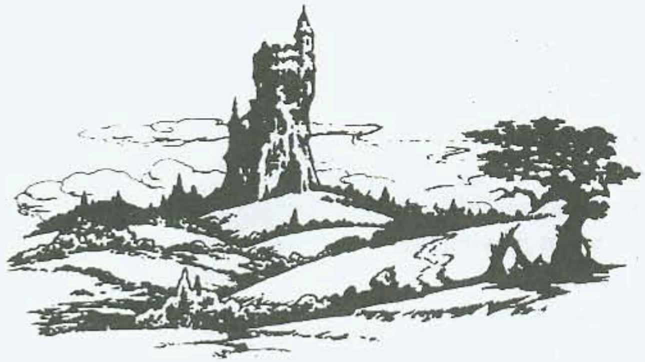
Projéteis

Armas de projéteis incluem arco e flecha, dardos e punhais de arremesso. Projéteis também podem incluir qualquer coisa que possa ser lançada — em um lugar pequeno, todo tipo de coisas estranhas podem estar à mão. Projéteis normalmente são disparados ou jogados antes de os personagens entrarem em combate corpo a corpo, e combinam muito com locais ao ar livre. Na verdade, é mesmo muito difícil errar um alvo que esteja a poucos passos de distância, e quem tentar usar uma arma do tipo arco e flecha em um combate corpo a corpo deveria ser tratado como se estivesse desarmado, com todas as penalidades que isso traz.

A primeira coisa é decidir qual a distância em que está o alvo, como isso afeta a chance de acertar. Vale a pena mencionar que um alvo deve estar parcialmente visível para que se possa acertá-lo. Procure o projétil ou seu equivalente, na Tabela de Distância abaixo:

Tabela de Distância

	Distância (metros)		
Arma	Curta	Média	Longa
Arco e flecha	0-50	51-90	91-250
Besta	0-18	19-50	51-180
Dardo	0-10	11-20	21-40
Punhal de Arremesso	0-8	9-18	19-24
Objeto leve	0-10	11-20	21-30
Objeto mediano	0-7	8-14	15-22
Objeto pesado	0-4	5-8	9-12



Atirar

Um arco ou outra arma de projétil é disparada com precisão, obtendo-se um resultado menor ou igual à Habilidade Especial da arma ou ao valor da HABILIDADE, em dois dados. No entanto, existem modificadores que devem ser aplicados (veja na tabela abaixo) — e eles são cumulativos! "Alvo muito pequeno" significa que ele tem menos de 30 centímetros de altura. "Alvo pequeno" significa que está entre 30 e 90 centímetros (como base de comparação, um Anão normalmente tem cerca de 110 centímetros de altura). As regras relativas ao resultado de duplo 6 (um *Golpe Poderoso*) e duplo 1 (uma *Trapalhada*) também se aplica a essa jogada — que deve causar alguns acidentes espetaculares, ou possivelmente alguns tiros especialmente certeiros! Disparo de arco pode ser tentado na maioria das situações; se houver dúvida, o Mestre informará. No entanto, certas situações farão realmente acertar um alvo escolhido muito difícil. Disparar um tiro enquanto estiver em combate corpo a corpo normalmente não é permitido. Lançar uma flecha no combate de alguém é permitido, se o arqueiro em questão não estiver envolvido em nenhum combate; mas note que existe um grande modificador e a chance de tragicamente acertar um aliado em seu erro.

	Modificador
Distância média	–3
Distância longa	–6
Alvo muito pequeno	–4*
Alvo pequeno	–2*
Alvo em movimento	–1
Atirador em movimento	–1
Alvo obscurecido	–1**
Atirar para a frente	–1
Atirar em combate	–5†
Lançar em combate	–3†

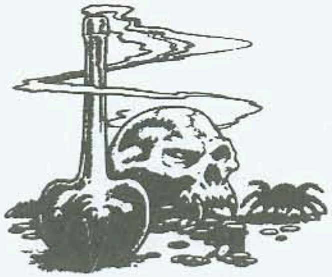
** — Se, digamos, três quartos de um alvo de tamanho humano estiverem obscurecidos, a porção restante deve ser julgada como sendo um alvo inteiro no que se refere a tamanho. Nesse exemplo, julgaríamos que o quarto restante do ser humano que permanece visível seria um Alvo pequeno (-2), três quartos obscurecidos (-3).*

*** – Por quarto de alvo obscurecido, máximo de –3.*

† – Se o tiro errar o alvo pretendido, o personagem deve jogar novamente, como se estivesse atirando ou jogando alguma coisa sobre o alvo mais próximo. Se for bem-sucedido, esse personagem é acertado, seja ele inimigo ou membro do grupo ao qual pertence o atirador.

Lançar

Lançar um projétil funciona exatamente do mesmo modo que Atirar, a não ser pelo fato de que nesse caso usa-se a Habilidade Especial de *Força*, se for possível. Todos os modificadores listados acima, com exceção de "atirar para a frente", também se aplicam ao projétil sendo lançado.



Magia em Combate

Veja a seção de *Magia*, que começa na página 198 deste capítulo.

Cura e Recuperação de Características

É possível que muitas vezes, durante uma aventura, as características de um Aventureiro sejam reduzidas, por ferimentos, magia, maldições, freqüente má sorte ou outras causas. Porém, nem tudo está perdido, pois há muitos meios pelos quais os valores de um personagem podem ser recuperados até o normal.

Habilidade

O valor de HABILIDADE de um personagem não será muito alterado no decorrer da aventura. O que quase sempre ocorre a ela, ou a uma Habilidade Especial em particular, é fornecer uma adição ou redução temporária da duração de uma luta ou encontro em particular. Com maior freqüência, uma arma encantada (digamos, uma Espada Mágica) pode ser somada à habilidade de arma do Aventureiro sempre que ela for usada. É claro que se deve sempre lembrar que um Aventureiro pode usar somente uma arma desse tipo, em qualquer combate individual, e que não se pode receber os benefícios acumulados por usar duas armas mágicas! Muito ocasionalmente, uma armadilha ou algum outro tipo de imprevisto especial pode reduzir a HABILIDADE de um Aventureiro de

modo mais permanente, como um ferimento causado ao braço da arma, por exemplo.

A HABILIDADE pode ser recuperada (em parte ou totalmente, dependendo do método utilizado) ao beber uma dose de uma Poção de Habilidade, se houver disponível, ou lançando um feitiço de *Habilidade* ou *Cura Total. Se tais feitiços não puderem ser usados, é possível que um feiticeiro, ou um curandeiro de uma cidade próxima, possa lançar um desses por uma pequena taxa de, digamos, 100 MOs por ponto de* HABILIDADE recuperado. O Mestre poderá resolver se essa possibilidade existe ou não.

Energia

Essa segunda característica se modificará constantemente no decorrer da aventura, já que monstros, exaustão e várias outras penalidades cobram seu preço do Aventureiro. ENERGIA pode ser rapidamente recuperada consumindo-se comida e bebendo-se, que são expressos em termos de jogo como Provisões. Cada pacote de Provisão pode recuperar até 4 pontos de ENERGIA (até no máximo o nível *Inicial* de ENERGIA do personagem). Um Aventureiro precisa comer uma porção de Provisões por cena. Como alternativa, se houver disponível uma poção de cura ou um feitiço de *Energia* ou *Cura Total*, serão recuperados até mais pontos.

Finalmente, ENERGIA também pode ser recuperada descansando-se entre aventuras e, se o Mestre permiti-lo expressamente, entre as cenas de uma aventura onde haja um certo lapso de tempo de três dias ou mais. Ele providenciará maiores informações quando passar a ser uma opção.

Sorte

A SORTE de um Aventureiro é reduzida em 1 ponto a cada vez que se *Testa a Sorte*. Um personagem pode descobrir que as coisas vão ficando cada vez mais difíceis, no final da aventura, com sua SORTE sendo rapidamente consumida. Essa característica pode ser recuperada de diversas maneiras. Uma Poção de Sorte, se descoberta, será muito útil, pois ela acrescenta 1 ponto permanente ao valor *Inicial* da SORTE do Aventureiro e então recupera seu valor atual até o novo valor! Não é preciso dizer que as Poções de Sorte são itens muito raros e caros. A SORTE também pode ser recuperada pelo uso de feitiço de *Sorte* ou de *Cura Total*, se houver algum disponível.

Além disso, em certas situações, durante uma aventura, quando um Aventureiro — ou todos os Aventureiros — tiverem sido especialmente afortunados, o Mestre pode recompensá-los com um bônus de até 3 pontos de SORTE. O Mestre revelará tal recompensa se e quando eles merecerem. *Lembre-se*: nesse caso a SORTE não pode exceder seu nível *Inicial*.

Outras Ações e Situações

Assim como em combate, um Aventureiro muitas vezes pode se encontrar em diversas outras situações onde terá de aplicar suas habilidadess e percepção se quiser evitar o perigo, e assim chegar até o final de sua busca. Esta seção engloba cada uma dessas situações, tomando como base as Habilidades Especiais tipicamente necessárias para escapar delas.

Afogamento e Asfixiamento

O caminho do Aventureiro está cheio de perigos a serem enfrentados e vencidos para conseguir chegar ao final de sua busca. Em meio a isso, pode haver rios a serem cruzados, nuvens de gás venenoso e lugares que sequer possuam ar respirável.

Todas as situações em que um Aventureiro esteja incapacitado de tomar fôlego são resolvidas de um modo semelhante. Para o primeiro minuto sem ar, seja debaixo d'água ou envolvido em gás, um Aventureiro deve jogar contra sua HABILIDADE usando dois dados; para cada minuto extra, deve reduzir sua chance em 2 pontos. Podem existir outros modificadores:

Debaixo d'água	Modificador
Capaz de tomar um primeiro fôlego	+1*
Tem Habilidade de *Nadar*	+3
Sendo atacado	–2
Carregando peso	–2
Carregando muito peso	–4
Com armadura completa	–2
ENERGIA 3 ou menos	–2
Gás, fumaça etc.	
Capaz de tomar um primeiro fôlego	+1*
Sendo atacado	–2
Com armadura completa	–1
ENERGIA 3 ou menos	–2

** – Ser capaz de respirar antes de ser afogado depende de não ser surpreendido pela súbita falta de ar. Um Aventureiro que já esteja nadando será capaz de tomar fôlego; um que afunde repentinamente será surpreendido e não poderá respirar se, jogando um dado, obtiver 1-3 como resultado.*

Se uma jogada falhar, o Aventureiro sofrerá perda de pontos de ENERGIA ao acaso, de acordo com a natureza.

Água	1-6 pontos
Fumaça	1 ponto
Fumaça densa	1-3 pontos
Gás venenoso	2-7 pontos, mais quaisquer outros efeitos opcionais designados pelo Mestre, conforme o apropriado.

Armadilhas

Armadilhas são a prova final de pura maldade de muitos dos Bandidos. Algumas das armadilhas encontradas pelos Aventureiros não serão nada além de simples fossos com estacas; outras serão mecanismos extremamente complexos projetados para frustrar, torturar e eventualmente eliminar suas vítimas indefesas.

As armadilhas projetadas pelo Mestre para um determinado local em uma aventura terão suas próprias regras. Tais armadilhas também terão seu grau de Fatalidade, que vai de 0 a 5.

Como regra, apenas uma jogada bem-sucedida de *Teste de Sorte* ou contra a Habilidade de *Esquivar-se*, modificada pelo grau de Fatalidade da armadilha, permitirá que um Aventureiro evite uma armadilha da qual ele não tinha conhecimento. Ela pode ser detectada por um Aventureiro com *Conscientização*, se ele obtiver uma jogada bem-sucedida contra essa habilidade (veja *Detectar e Examinar*, adiante).

Depois que uma armadilha tiver sido encontrada, existe a

chance de que um Aventureiro com *Conhecimento de Armadilhas* possa desativá-la. Isso requer uma jogada bem-sucedida contra *Conhecimento de Armadilhas*, menos o grau de Fatalidade da armadilha. Personagens que não possuam tal Habilidade Especial devem jogar contra sua HABILIDADE, reduzindo 2 pontos além do grau de Fatalidade da armadilha. Se a jogada falhar, a armadilha então será ativada.

Um Aventureiro, com nível muito alto de *Conhecimento de Armadilhas*, será capaz de projetar e construir suas próprias armadilhas, mas isso só acontecerá em jogos muito avançados.

Armadilhas de Caça

Armadilhas preparadas pelos Aventureiros e projetadas para pegar animais para sua alimentação funcionam de um jeito diferente. As chances de sucesso de uma armadilha pegar alguma coisa comestível é igual à Habilidade de *Conhecimento* da área pelo Aventureiro (seja na floresta, no mar, no subterrâneo, nas montanhas ou em qualquer outro local). Um personagem, que preparar uma armadilha em uma área da qual ele não tem um conhecimento especializado, deverá jogar contra sua HABILIDADE, com uma penalidade de -2.

O Mestre imporá mais modificadores, quando for apropriado, de acordo com: a disponibilidade de animais comestíveis na área com armadilha, o clima, a época do ano e coisas do gênero. A armadilha deve ser checada e novamente testada a cada 4 horas.

Carregar

Em vez de enumerarmos os pesos específicos em quilos, achamos mais fácil usar quatro classes de pesos: Leve, Médio, Pesado e Muito Pesado. Para tornar tudo ainda mais simples, sugerimos que você decida quanto um Aventureiro forte pode carregar simplesmente tomando como base o que um homem comum pode suportar; se você então somar todas

suas armas e armaduras, você deve chegar a uma quantidade que não seja por demais exagerada para seu personagem.

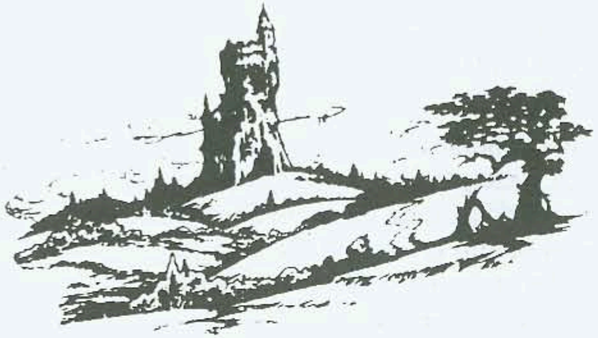
Para tornar a regra mais simples, se realmente for necessário, cada Personagem pode carregar até dez itens. Objetos leves contam como meio-itens, artigos Pesados contam como 3 itens, objetos Muito Pesados valem de 4 e 8 objetos, ou até mesmo mais (e portanto deve ser carregado por mais de um Aventureiro). A quantidade de coisas que estão sendo carregadas torna-se importante somente se o Aventureiro estiver carregando alguma coisa Pesada ou Muito Pesada. Além disso, apenas um personagem com Habilidade Especial de *Força* (e talvez até mesmo jogando os dados contra ela, o Mestre sendo bem discreto) pode ter a esperança de conseguir empurrar ou carregar a maioria dos itens Muito Pesados.

Leve — umas poucas moedas, prato, caneca de cerveja, arco, punhal, capa, provisões, pássaro, gato doméstico etc.

Médio — uma espada, um saco de moedas, baú pequeno, sela, escudo, outra criatura (do tamanho de um Anão ou Goblin).

Pesado — uma arca cheia de tesouro, um saco de moedas, mesa, cama, armadura de corpo inteiro, outra pessoa do tamanho de um humano ou maior.

Muito Pesado — um ídolo de pedra, um cavalo, uma diligência, um pequeno bote.



Detectar e Examinar

A Habilidade Especial de *Conscientização* é muito útil, pois dá ao Aventureiro um sexto sentido que pode às vezes preveni-lo de acontecimentos antes mesmo que eles ocorram. Como o Aventureiro, que tem essa habilidade, usualmente não está ciente de que existe alguma coisa em volta que *poderia* ser detectada ou que está para ser detectada, a Habilidade de *Conscientização* normalmente é verificada em segredo pelo Mestre.

É claro que um Aventureiro sempre pode pedir para checar seus sentidos a qualquer momento; mas se não há nada para ser encontrado, ele certamente não encontrará nada, mesmo se sua jogada contra *Conscientização* pareça ter sido bem-sucedida. O Mestre imporá seus próprios modificadores para a jogada de *Conscientização*, conforme um item ou acontecimento esteja ou não bem escondido.

Examinar

Em termos de jogo, isso se refere ao exame aberto e deliberado de uma certa área, na tentativa de encontrar um item ou uma pessoa escondidos. Essa atividade pode revelar passagens secretas, armadilhas, painéis escondidos em baús de tesouro, qualquer outra coisa que o Mestre tenha escondido (isso significa que uma porta secreta não pode ser detectada por alguém com Habilidade de *Conscientização* ao passar por onde ela está escondida!). *Observação*: encontrar uma porta secreta traz o problema de abri-la — veja *Portas e Fechaduras*, mais adiante

Examinar deliberadamente exige uma jogada bem-sucedida contra sua HABILIDADE ou sua *Conscientização* (ao procurar na semi-escuridão, uma *Visão no Escuro* pode ser um substituto). Se o objeto escondido for uma pessoa usando Habilidade de *Esconder-se*, a diferença entre a HABILIDADE ou *Conscientização* de quem procura e o *Esconder-se* do alvo deve ser usada como um modificador. Por exemplo, alguém com *Esconder-se* 9 impõe uma penalidade de -2 a alguém que o procura e que tenha a HABILIDADE 7. O Mestre pode acrescentar ou diminuir modificadores semelhantes a essa jogada se um item tiver sido escondido por alguém que tenha uma alta Habilidade de *Esconder-se*.

Uma pessoa, examinando com o devido cuidado para conseguir encontrar algo, gasta um minuto numa área de dois metros por dois metros. Enfim, todos devem lembrar-se de que só por que um Aventureiro não encontrou nada, isso não significa que não haja nada para ser encontrado!

Escalar

Qualquer Aventureiro, não importa sua força e destreza, está adequadamente equipado para escalar uma escarpa, se houver suficientes suportes para as mãos; ou subir em uma árvore com alguns galhos baixos, desde que ele faça uma jogada contra sua HABILIDADE ou sua Habilidade Especial de *Escalar* lançando os dois dados usuais.

A jogada de dados é feita da seguinte maneira: um Aventureiro pode normalmente subir ou descer um metro de escarpa ou de uma árvore muito frondosa a cada Série de Ataque. Para cada cinco metros cobertos, o Aventureiro deve fazer um teste em relação à sua HABILIDADE ou à de *Escalar*; verifique a tabela, dada a seguir, para ver se aplica-se algum modificador. Se o resultado dos dados for desfavorável, o Aventureiro simplesmente permanece onde se encontra, incapacitado de mover-se até que seja feita nova jogada; se tirar duplo 6, o Aventureiro cai (veja a seção *Quedas*, na página 206).

Nosso herói pode tentar aumentar a velocidade média de sua escalada aceitando uma penalidade de -2 pontos contra sua HABILIDADE para cada metro extra que procura alcançar, junto com quaisquer outros modificadores.

Para escalar subidas mais difíceis — qualquer escarpa com

uma inclinação maior do que 60 graus ou acima de 45 graus sem que haja locais onde apoiar as mãos, ou uma árvore, como um pinheiro, que tenha galhos que comecem bem acima do chão — será necessária a aplicação de um ou mais desses modificadores na HABILIDADE ou Habilidade de *Escalar* do Aventureiro. *Observação*: o Mestre pode impor mais modificadores (para mais ou para menos) de acordo com as condições exatas do local específico.

	Modificador
Escarpa vertical	–6
Escarpa entre 60 e 85 graus	–4
Escarpa entre 45 e 60 graus	–2
Sem apoios para as mãos	–3
Superfície instável/escorregadia	–2
Sacada	–3
Árvore lisa	–2
Poucos galhos	–1
Usando ferrões/sapatos com ferrões	+2
Amarrado a outra pessoa	+2*
Sendo atacado	–2
Carregando Peso	–2†
Carregando Muito Peso	–4†

** – Não se aplica quando subindo uma árvore. Se a outra pessoa cair, o Aventureiro deve jogar contra sua HABILIDADE ou Habilidade de Força para conseguir permanecer onde está, usando quaisquer modificadores relativos a suportes para as mãos e/ou ferrões na tabela acima, ou então ele cairá — veja Queda.*

† –Veja Carregar, na seção anterior, para definições quanto a esses termos.

Por exemplo, um Aventureiro com *Escalar* 12, tentando subir um pinheiro, no meio do inverno, usando botas com ferrões, e ao mesmo tempo sendo flechado por arqueiros Orcs que o

perseguem, tem sua jogada de dados modificada da seguinte maneira: -2 pela árvore lisa, -2 pelo gelo no tronco, -2 por estar sendo flechado, e +2 por seus ferrões. Ele, portanto, deve obter 8 ou menos em dois dados para conseguir subir até os galhos e assim permanecer escondido.

Esconder-se

Esconder-se é uma habilidade que agrada tanto a ladrões quanto a outros personagens mais cautelosos. Usando-a, um Aventureiro pode escapar despercebido de uma grande quantidade de inimigos que passe correndo por ele; ou pode usá-la a fim de espionar os planos inimigos, por exemplo. Essa habilidade também pode ser usada para esconder um item específico e desse modo ele não será encontrado a não ser após um exame muito cuidadoso.

Para esconder-se, é óbvio que um Aventureiro primeiro precisa de um lugar para tal. Esconder-se em um aposento totalmente vazio, ou no meio de uma campina de grama baixa, é extremamente difícil sem haver nenhum preparo especial para isso. O Mestre é que dirá se há ou não bastante lugar que sirva de cobertura para que um personagem se esconda. No entanto, ele *não* revelará sua decisão — o Aventureiro logo descobrirá se conseguiu esconder-se de seu inimigo!

Portanto, quando esconder-se de alguém que esteja vagamente procurando por ele, a chance de sucesso de um Aventureiro é jogada pelo Mestre. A jogada é feita usando-se a Habilidade de *Esconder-se*, se ele a tiver, ou então a HÁBILIDADE. Se alguém estiver persistentemente procurando pelo Aventureiro em questão, modifique a jogada pela diferença entre a Habilidade de *Esconder-se* do Aventureiro e o nível de *Conscientização* (veja *Detectar e Examinar*, acima). Também pode haver outros modificadores a serem jogados:

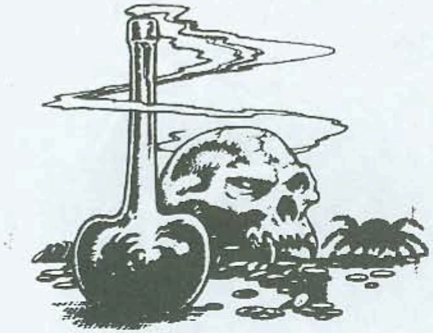
	Modificador
Aventureiro/item invisível	+8
Aventureiro/item muito pequeno	+5
Aventureiro/item pequeno	+2
Aventureiro/item do tamanho de um homem	—
Aventureiro/item grande	–2
Aventureiro/item muito grande	–5
Aventureiro/item camuflado ou escondido entre itens semelhantes	+2
Item enterrado	+5
Aventureiro em espaço aberto	–4
Aventureiro em vegetação cerrada/floresta	+4
Aventureiro em movimento	–2
Quem procura olhando de cima	–3
Quem procura usando animais	–4

O Mestre faz a jogada em segredo. Se o resultado for um fracasso declarado, ele deverá contar ao Aventureiro que sabe que ele não está escondido. Se a jogada falhar mas chegar perto de uma chance de sucesso, o Mestre deverá deixá-lo pensar que foi bem-sucedido — mas é claro que alguém, que estiver procurando por ele, o encontrará. Se a jogada do Aventureiro for bem-sucedida, ele descobrirá isso assim que algum dos Bandidos passar apressado.

Esconder um item funciona exatamente do mesmo modo; novamente é o Mestre quem faz a jogada (apesar de os resultados serem bem menos drásticos). Os Aventureiros deverão ter o cuidado de lembrar-se onde esconderam seus itens, principalmente os que forem de valor; recomendamos o uso de um mapa do tesouro para uma quantidade realmente importante de riquezas!

Esgueirar-se

Ser capaz de rastejar sem ser notado pode às vezes representar um dom inestimável. As chances de mover-se silenciosamente ou de algum outro modo que não seja notado são indicadas pela Habilidade de *Esgueirar-se*. Um Aventureiro deve obter nos dados o valor de sua HABILIDADE ou menos, ou então *Testar sua Sorte* e ser bem-sucedido para conseguir esgueirar-se por algum lugar e não ser pego.



Se um personagem com Habilidade de *Conscientização* estiver de guarda nas proximidades, a diferença entre essa habilidade e a de *Esgueirar-se* do Aventureiro deve ser usada como um modificador positivo ou negativo. Se o personagem com *Conscientização* não estiver esperando por alguém ou por alguma coisa, o modificador fica reduzido em -1. Pode haver outros modificadores:

	Modificador
Aventureiro invisível	+8
Aventureiro muito pequeno	+5
Aventureiro pequeno	+2
Aventureiro grande	–2
Aventureiro muito grande	–5
Com armadura completa	–2
Carregando algo Pesado	–2
Carregando algo Muito Pesado	–4
Área aberta	–2
Noite	+4
Penumbra	+2

Esquivar-se

O uso de *Esquivar-se* já foi abordado na página 159. Porém, essa habilidade pode ser usada para desviar de outras coisas além de golpes rasantes e investidas de flechas. Avalanches, armadilhas repentinamente armadas e outras surpresas podem ser evitadas com uma jogada bem-sucedida contra *Esquivar-se*, usando-se dois dados como sempre.

No entanto, os modificadores a seguir podem precisar ser impostos e o Mestre deve ter vários outros para somar ou subtrair de acordo com a situação específica. Como sempre, uma jogada de duplo 6 significará que alguma coisa bem terrível

aconteceu — possivelmente que um Aventureiro tenha sido esmagado!

	Modificador
Esquivando-se de objeto Grande	–1
Esquivando-se de objeto Muito Grande	–3
Superfície instável/escorregadia	–2
Carregando Peso	–2
Carregando Muito Peso	–4

Fogo

O fogo pode ser uma arma mortal em um espaço fechado, e seu uso ainda é o que separa o Homem das outras criaturas em muitas partes do mundo conhecido e desconhecido. Na antiga Allansia, o fogo era visto como uma bênção do Deus do Fogo, Filash, e algumas tribos distantes ainda veneram-lhe os dons ígneos. Para o Aventureiro moderno, o fogo pode ser uma ferramenta muito útil para desencorajar seres não-inteligentes que se aproximem demais — mas também ser perigoso.

O fogo fere de acordo com sua intensidade e pelo tempo que um personagem for exposto a ele:

Chama — Uma única chama (como a de uma vela, de uma tocha ou de uma lanterna), causará a perda de 1 ponto de

ENERGIA por Série de Ataque. Para apagar tal chama é necessário muito pouco esforço.

Fogo Pequeno — Um fogo desse tamanho, como o de uma fogueira de acampamento, que fornece um calor moderado, causará a perda de 1-3 pontos de ENERGIA por Série de Ataque. Para apagar tal fogo é necessário um ou dois baldes de água.

Fogo Grande — Essa labareda, equivalente talvez a uma grande fogueira ou a um teto em chamas, causará a perda de 2-7 pontos de ENERGIA por Série de Ataque. Para apagá-la é necessário o esforço de várias pessoas fazendo uma corrente de carregadores de baldes.

Labareda Intensa — Esse inferno é forte demais para que alguém se aproxime e é capaz de derreter chumbo. Uma labareda intensa causa a perda de 2-12 pontos de ENERGIA por Série de Ataque. Qualquer fogo mágico tem essa mesma temperatura, apesar de normalmente ser lançado em quantidades muito pequenas (como no feitiço *Rajada de Fogo*). Para criar um fogo com essa intensidade, por meios normais, necessita-se de uma fornalha muito bem equipada ou uma forja de ferreiro.

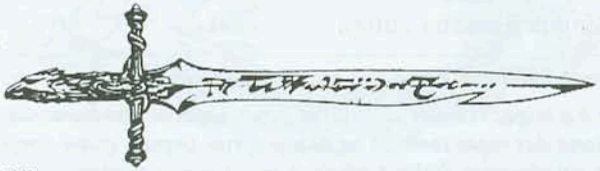
Uma labareda típica iniciada sobre um material inflamável começará como uma Chama por uma Série de Ataque; ela então aumentará para um fogo Pequeno (por três séries); e então — se houver suficiente material em volta para alimentá-la — ela se transformará num fogo Grande (pelo tempo que continuar a ser alimentado). Uma vez que todo material inflamável tenha sido consumido, essa seqüência será invertida conforme o fogo for morrendo lentamente e finalmente se extinguirá. "Material inflamável" infelizmente inclui coisas vivas.

Observação: um fogo Grande em um lugar fechado ou não

ventilado encherá a área com fumaça densa e sufocante. Veja a seção *Afogamento e Asfixiamento* na página 178 para obter maiores detalhes referentes ao tipo de danos que essa fumaça pode causar a um Aventureiro.

Flechas em Chamas

São feitas com retalhos envolvendo a cabeça de uma flecha, molhados com óleo inflamável, onde se põe fogo, imediatamente antes de lançá-las sobre o inimigo. Os panos desequilibram a flecha, impondo um modificador de -2 na chance de acertar o alvo. Ao acertar o alvo, uma flecha em chamas causa um dano normal como flecha e também começa a seqüência de fogo descrita acima, com 1 ponto extra de dano por causa da "Chama".



Línguas

A maioria dos seres inteligentes em Allansia é capaz de falar a língua nativa, conhecida como Allansianês ou Fala Comum. Muitos também sabem ler e escrever, apesar de não ser com a mesma perfeição; os Aventureiros estão incluídos no último caso. Porém, muitas outras línguas são empregadas pelos humanos de regiões distantes e por todas as várias raças.

Diferente da maioria das outras habilidades, o estudo das línguas é muito difícil e exclusivo; personagens sem essa habilidade só podem tentar traduzir alguma coisa com uma penalidade de 6 pontos aplicada contra sua HABILIDADE, a menos que um mago tenha lançado um feitiço de *Línguas* sobre eles. Personagens com ou sem a Habilidade de *Línguas* também devem aplicar os modificadores a seguir em

uma jogada de dois dados para obter uma tradução bem-sucedida:

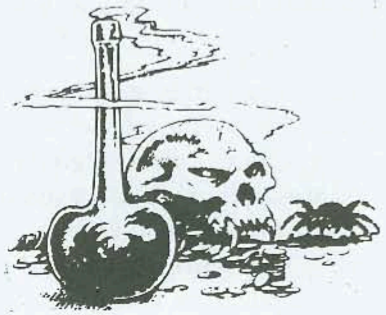
	Falada	Escrita
Outra língua humana	–1	–2
Anão*	–1	–2
Dragão	–4	–5
Elemental	–4	–5
Elfo*	–1	–3
Gigante	–3	n/a
Homem-Lagarto	–2	–5
Orc**	—	–4
Escritura Mágica†	n/a	–5†
Allansianês Antigo	–2	–4
Outra língua humana antiga	–4	–6

** – As penalidades não se aplicam aos Anões e Elfos, respectivamente.*

*** – Orc é a língua comum de todas as raças caóticas não-humanas; apesar de a maioria das raças também ter suas próprias línguas, quase sempre mais divididas em obscuros dialetos tribais, é muito pouco comum que se ouça a língua dos Goblin ou dos Troll fora das casas dessas criaturas.*

† – Os magos não têm penalidade, mas ainda precisarão verificar com uma jogada do dado.

n/a – Não se Aplica: Escritura Mágica não é falada, a língua Gigante não é escrita.



Luz e Escuridão

Em locais subterrâneos haverá sempre muito pouca luz; infelizmente, o subterrâneo é normalmente onde a maioria dos monstros e os seres maléficos se escondem, junto com seus tesouros. Para quase todos os Aventureiros, portanto, penetrar na escuridão dos subterrâneos exige a existência de algum tipo de iluminação, que normalmente é fornecida por velas, tochas, lanterna ou *Visão no Escuro.*

Velas

No jogo, uma vela queimará em uma hora (real). Ela iluminará uma área 1 metro adiante, fornecendo luz bastante para ler ou examinar o local, mas pode ser vista de uma distância muito maior. Para cada 3 metros longe da área central, as chances de qualquer habilidade que necessite de luz estarão reduzidas em 1 ponto.

Se uma vela cair, ela apagará em um resultado de 1-3 em 1d6. Essa jogada deve ser repetida a cada série de ataque, até que ela seja apanhada ou até que se apague.

Tochas

Tochas são simples pedaços de madeira, normalmente presos juntos e umedecidos com óleo, queimando numa das pontas.

Uma tocha queimará por 30 minutos. Se for mantida na altura dos ombros, ela iluminará um círculo de 10 metros de área para a frente, com luz suficiente para ler e examinar a área; se cair no chão, sua distância será reduzida a um círculo de 3 metros e, como a vela, terá as chances de qualquer habilidade que necessite de luz reduzidas em 1 ponto para cada 3 metros além dessa área.

Se uma tocha cair no chão, ela apagará se o resultado for 6 ao jogar-se um dado. Essa jogada deve ser repetida a cada duas séries de ataque, até que a tocha se extinga ou seja apanhada.

Lanternas

Uma lanterna é basicamente uma vela ou um pavio mergulhado em óleo e colocado dentro de um pequeno receptáculo, com portinholas para impedir a luz ou refletores para lançá-la sobre uma larga área. Quando as portinholas estão abertas, uma lanterna pode iluminar uma área de até 4 metros para os lados, e até 10 metros para a frente (ela não ilumina a área imediatamente em volta de quem a segura), com luz suficiente para ler e examinar. Fora dessa área, as habilidades são reduzidas na luz bruxuleante na mesma proporção que uma tocha.

Uma lanterna de vela comum queimará por 30 minutos. Uma lanterna com óleo queimará por 1 hora e só apagará sob uma grande tempestade. Porém, lanternas podem ser perigosas se caírem e quebrarem. Em uma jogada de 1-3, uma lanterna a

óleo quebrará, começando um fogo Pequeno (veja *Fogo*, acima), que dura 3 minutos.

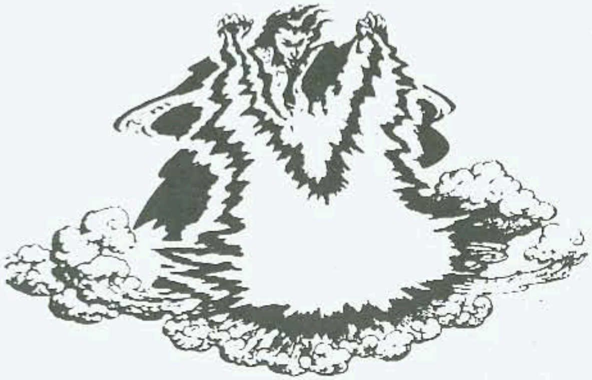
Visão no Escuro

Essa habilidade inata só pode ser escolhida por um personagem iniciante. Uma vez que, na verdade, essa é uma característica física, ela não pode ser aprendida mais tarde. Ela opera do mesmo modo que a visão de um gato, precisando de um pequeno facho de luz para funcionar, mas fornecendo uma visão muito mais clara, em condições de pouquíssima iluminação, do que a de um humano. Uma jogada de *Visão no Escuro* será necessária somente se um personagem estiver procurando por alguma coisa específica na escuridão.

Visão no Escuro permite a um personagem ver por 30 metros, dependendo da escuridão reinante. Durante a aventura, o Mestre sempre informará até que distância exata a *Visão no Escuro* está funcionando quando lhe for perguntado.

Magia

O uso de magia tem suas vantagens e desvantagens. As vantagens — os efeitos que os feitiços trazem — são mais do que evidentes; as desvantagens tornam-se aparentes em todas as



ocasiões em que uma jogada para a Habilidade de *Magia* falha e acontece alguma coisa completamente desfavorável! Mas esse é o preço pago para se fazer alguma coisa milagrosa de vez em quando.

Dependendo de ele ter o suficiente número de pontos de ENERGIA para cobrir o custo da magia, um mago pode lançar um feitiço que ele já saiba quantas vezes ele desejar (Aventureiros realmente desafortunados terão permissão para lançar um feitiço que os matará, com a permissão do Mestre).

Como já apontamos, a chance de um feitiço funcionar corretamente é jogada contra a Habilidade de *Magia* (personagens sem essa habilidade não podem lançar nenhum feitiço, assim, não existe alternativa para verificação de HABILIDADE para esse procedimento). Como se pode esperar, existem modificadores que talvez venham a ser aplicados:

	Modificador
Mago usando armadura completa	–3
Gasto de Energia do feitiço reduzirá a ENERGIA para 2 ou menos	–2
Mago movendo-se	–2
Mago bêbado	–4
Mago preso	–2
Mago sendo atacado	–1
Mago já em combate	–2
Mago perturbado de algum modo	–1 ou –2

Se a jogada dos dados for bem-sucedida, o feitiço funcionará. Se a jogada falhar, o mestre decidirá o que vai acontecer. Por sorte, em alguns casos, o feitiço simplesmente não funcionará. Em outros, porém, um feitiço que não deu certo (como *Rajada de Fogo*) pode mudar de curso e atingir a pessoa errada ou um de *Sono* pode fazer seu mago cair em sono pro-

fundo! Dependendo da urgência da situação, o Mestre pode permitir que o mago faça uma tentativa e *Teste sua Sorte* para evitar que um feitiço mal lançado o afete.

No entanto — e é aqui que as coisas começam a ficar realmente tensas —, se um personagem tira duplo 6 quando está lançando um feitiço, ele deve então jogar três dados e ver o resultado apropriado na Tabela de Êpa! abaixo

Tabela de Êpa!

3	Há um clarão, logo seguido de um retumbante coaxar — o mago virou um sapo!
4	25 anos da vida do mago voltaram atrás — ele agora deve ser um bebê.
5	Um pequeno cardume de arenques se materializa sobre a cabeça do mago e num raio de 5 metros a sua volta!
6	De repente o mago pode comunicar-se somente em uma língua totalmente estranha e incompreensível até com aquelas pessoas que têm Habilidade de *Línguas*!
7	O mago é repentinamente afetado por um soluçar permanente (–4 nas tentativas futuras de lançar feitiços)!
8	O mago cria um rabo bastante atraente!
9	Todas as moedas de ouro em posse do mago transformam-se em borboletas — e voam para longe!
10	Um Orc, com olhar de espanto (HABILIDADE 7, ENERGIA 8 e usando Espada), materializa-se ao lado do mago!
11	O cabelo do mago torna-se azul brilhante!
12	O sapato do mago pega fogo (fogo Pequeno)!
13	O mago repentinamente desenvolve um pequeno par de chifres de bode em sua testa!
14	Uma Lula Gigante morta se materializa no ar exatamente em cima de outro membro do grupo.
15	O cabelo do mago começa a crescer extremamente rápido e de modo incontrolável, e sem parar!
16	Todas as armas de todas as pessoas no aposento viram flores!

17 O mago muda de sexo, de homem para mulher, ou vice-versa!

18 O mago simplesmente desaparece em uma nuvem de fumaça perfumada, e jamais será visto novamente, deixando somente um par de botas fumegantes!

Algumas dessas maldições podem ser liberadas usando um *Contrafeitiço* muito poderoso, ou usando os poderes de cura de um determinado personagem ou item que os Aventureiros terão de procurar (o Mestre tem a liberdade de trocar qualquer das sugestões acima por idéias próprias, se for para manter os jogadores alertas!).

Aprender novos feitiços (se alguém se atrever a fazê-lo com já tão pouco tempo!) depende da vontade do Mestre. Ele informará aos jogadores se e quando houver a oportunidade.

Movimento

A média de movimentação de um Aventureiro normalmente só é importante em combate ou quando está sendo perseguido por um feroz oponente após um encontro não resolvido! Em outras circunstâncias, o Mestre provavelmente irá direto para a cena seguinte e passará por cima de todos os movimentos tediosos existentes entre as cenas.

Para combate, recomendamos o uso de miniaturas e um plano em papel quadriculado, com todos movendo um quadrado por Série de Ataque, como foi feito na cena da sala da guarda na Aventura I de *Dungeoneer*. Se não tiver papel quadriculado à disposição, presuma que os Aventureiros movem-se 2 metros por Série de Ataque quando a pé, e 1 metro se estiverem carregando algo Pesado ou Muito Pesado.

Fuga

Escapar de um perseguidor envolverá correr o mais rápido possível, ou então afastar-se o máximo e então esconder-se. A ação de esconder-se é analisada na seção de mesmo nome, acima.

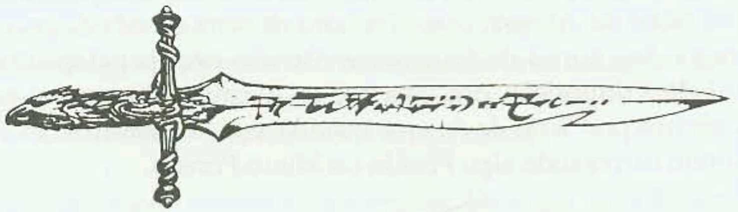
Escapar de uma perseguição envolve uma jogada de dado contra a devida Habilidade de *Conhecimento* do local (*Conhecimento das Florestas* quando estiver em uma floresta e etc) ou *Testar a Sorte* se o aventureiro não tiver essa Habilidade. Os modificadores a seguir também se aplicam:

	Modificador*
Aventureiros a cavalo	+4
Aventureiros voando	+7
Terreno aberto	–2
Carregando algo Pesado	–2
Carregando algo Muito Pesado	–4
Usando armadura completa	–2
Habilidade de *Força*	+2
A ENERGIA atual está entre 3 pontos abaixo do valor *Inicial*	+3

** – Cada modificador se aplica ao inverso para os perseguidores e, desse modo, se os perseguidores estiverem a cavalo, haverá um modificador -4 para as chances de os Aventureiros escaparem.*

Nadar

Nadar exige uma bem sucedida jogada contra a Habilidade de *Nadar* ou a HABILIDADE a cada 30 metros. Se a jogada,



ajustada pelos modificadores abaixo, falhar, tome como referência a seção anterior *Afogamento e Asfixiamento*. Se a situação assim o pedir, os modificadores para luta dentro d'água estão listados na parte *Locais Estranhos* da seção Combate, na página 165.

	Modificador
Águas calmas	+1
A favor da correnteza	+1
Contra a correnteza	–2
Sendo atacado	–2
Todo vestido	–1
Usando armadura	–2
Carregando algo Pesado	–2
Carregando algo Muito Pesado	–4

Cavalgar

Montar a cavalo normalmente não exige jogar os dados contra uma Habilidade de *Cavalgar* ou a HABILIDADE, levando-se em consideração o fato de que a montaria não deve viajar a um passo mais rápido do que um trote. Se um cavalo mover-se a meio galope ou a galope, o cavaleiro deve jogar os dados e ser bem-sucedido (modificador -1 para um cavalo a galope), ou então cair do cavalo e sofrer ferimentos de 1-3 pontos em sua ENERGIA.

Um cavalo é capaz de pular obstáculos de até 2 metros e meio de altura e até 5 metros de largura. No entanto, seu cavaleiro deve ter sucesso ao jogar contra sua Habilidade de *Cavalgar* ou sua HABILIDADE com um modificador –2, para conseguir permanecer na sela quando o cavalo tocar o chão.

Portas e Fechaduras

Em um típico complexo de masmorras, muitas portas estarão trancadas ou barradas, seja para manter monstros ferozes presos ou evitar que possíveis ladrões de tesouros entrem. Outras portas e fechaduras terão modos peculiares de serem abertas, que podem envolver um pegador secreto, puxar um castiçal falso, empurrar o botão certo ou algum outro método oculto que seus construtores desenvolveram para manter os outros do lado de fora!

Ouvir

Ouvir é algo que pode ser feito sempre que um Aventureiro pede para fazê-lo, e não somente junto a uma porta. Se houver bastante silêncio para que se ouça um barulho distante, e então se houver alguma coisa para ser ouvida, o Mestre o informará dos detalhes. Se outros Aventureiros estiverem remexendo-se em suas armaduras, lutando, discutindo ou fazendo uma certa bagunça generalizada, quem estiver tentando ouvir não poderá escutar nada que seja mais silencioso do que um grito ou um rugido.

Abrir Portas

Portas destrancadas podem normalmente ser abertas pelo simples método de virar a maçaneta. Portas trancadas por um feitiço *Trancar* usualmente só podem ser abertas cancelando-se o feitiço com *Abrir* ou *Contrafeitiço*.

Portas trancadas podem ser abertas se um Aventureiro tiver a chave apropriada ou puder destrancar a porta, ou então ela deverá ser posta abaixo. Normalmente, apenas um único

Aventureiro pode investir contra uma porta, a menos que seja uma porta muito grande. O Aventureiro deve fazer uma jogada bem sucedida contra sua HABILIDADE ou sua Habilidade Especial de *Força*. Se a porta estiver barrada por dentro, há um modificador –3; se a porta estiver fechada com pregos ou cravos, existe um modificador –6.

Se a tentativa falhar, a porta permanece fechada e o Aventureiro deve reduzir 1 ponto de sua ENERGIA. Além disso, a próxima tentativa deve ser feita com um modificador extra de –1. Esse modificador deve ser aumentado em 1 ponto a cada nova tentativa, desse modo, na quarta tentativa tem-se um modificador de –3. Cada tentativa de pôr uma porta abaixo é feita durante uma Série de Ataque.

Bater repetidamente contra uma porta trancada é um meio certeiro de alertar todos os habitantes carnívoros nas imediações de que existem aventureiros destemidos na área. Na verdade, alguns podem até mesmo vir ver o motivo de tanto barulho.

Fechaduras

Fechaduras são encontradas em uma grande variedade de objetos diferentes de portas, incluindo-se baús de tesouros, armários, caixas e correntes de prisioneiros. Não importa qual seja a fechadura, é provável que exista uma razão muito forte para que ela esteja lá — e isso pode significar uma rica recompensa se ela puder ser removida.

Fechaduras mágicas necessitarão que seja lançado um *Abrir* ou um *Contrafeitiço*. Fechaduras não-mágicas podem ser abertas jogando-se contra *Abrir Portas* e sendo bem-sucedido, ou abrindo-a com violência usando-se *Força*. O Mestre pode impor modificadores para fechaduras extremamentes difíceis ou fracas. Os Aventureiros deverão notar que alguns Bandidos malvados têm imenso prazer em preparar armadilhas que emitam dardos envenenados ou gás sufocante e muitos outros tipos de sistemas maléficos.

Se essas Habilidades Especiais não estiverem disponíveis, uma arma pontuda feito uma espada ou um punhal pode ser usada para quebrar ou remover uma fechadura. Para fazer isso é necessário uma jogada bem-sucedida contra a HABILIDADE, com um modificador de –2 para uma fechadura comum e de –4 para uma fechadura especialmente difícil (determinada pelo Mestre). Usar esse método vai estragar levemente a ponta da arma usada, reduzindo 1 ponto de HABILIDADE de sua eficiência em combate para cada tentativa feita a fim de quebrar a fechadura. Uma arma só pode ser afiada adequadamente entre uma aventura e outra.

Observação: baús e caixas que possuam fundos ou compartimentos secretos precisarão ser especificamente examinados pelos Aventureiros a fim de que seus segredos sejam revelados!

Pular/Saltar

Uma jogada bem-sucedida contra a Habilidade de *Saltar* ou contra a HABILIDADE permitirá a qualquer personagem pular horizontalmente duas vezes sua altura, ou sua altura verticalmente, se tiver espaço para correr. Pular de um ponto estático diminuirá a distância pela metade. Se estiver carregando algo pesado, ou usando armadura de placas de metal completa, também cobrirá somente metade da distância; e é claro que pular de um ponto estático usando armadura completa dividirá o salto em quatro.

Saltar para *baixo* vai para a categoria de "queda controlada" e portanto deve ser procurada na seção *Quedas*, abaixo.

Quedas

Cair é, obviamente, o oposto de subir; infelizmente, alguns aventureiros parecem inclinados a cair muito. Desde que as histórias de fantasia existem, os Bandidos preparam em seus domínios armadilhas com lanças pontiagudas alinhadas, escadas que se transformam em declives, assoalhos que somem e uma série de outros meios projetados para dar-lhes maior diversão e causar mais dor a suas vítimas.

De um modo geral, um ser humano pode sofrer uma queda de 2 metros sem ter qualquer ferimento (a menos que caia sobre alguma coisa muito afiada ou pontiaguda). Morte é algo inevitável quando a queda é de cinqüenta metros ou mais — a menos que o Aventureiro seja extremamente sortudo.

A extensão do ferimento é decidida pela distância da queda e a SORTE do Aventureiro. Quando cair, o Aventureiro deve *Testar sua Sorte*, sendo que seu total é reduzido em 1 ponto a cada 5 metros de queda, mas aumentado em 2 pontos se ele for capaz de torná-la significativamente mais lenta (por exemplo, conseguir agarrar-se em arbustos enquanto cai). Um personagem com Habilidade de *Pular* conseguirá, tendo sucesso ao jogar contra sua Habilidade, reduzir 2 pontos da quantidade de danos.

Um Aventureiro azarado deve reduzir 1 ponto de ENERGIA, e somar ou diminuir os seguintes pontos:

	Perda de Energia
Para cada 5 metros caídos	+1
Sobre pregos afiados	+1–3
Sobre uma superfície lisa	–2
Em águas profundas/neve/lama	–3*
Com armadura completa	+1
Carregando Peso	+1
Carregando Muito Peso	+3

** Mas veja as regras para Afogamento e Asfixiamento, citadas anteriormente.*

Reações e Persuasão

Cada criatura encontrada pelos Aventureiros lhes responderá de uma certa maneira. A maioria dessas reações terá sido decidida muito antes pelo Mestre, quando ele "armou" a aventura para ser jogada, e será fundamental para a trama. O Mestre revelará exatamente como um ser reage, dependendo do que os Aventureiros fizerem.

Porém, ocasionalmente, pode haver encontros que tomem

outros rumos, dependendo das reações dos jogadores. Afinal, nem todo monstro precisa ser atingido até a morte — muitos desejam ser subornados ou pode-se conversar com eles de modo a permitir a passagem dos Aventureiros.

Nas estatísticas dos monstros dadas na seção de histórico quase no final do livro e, mais importante, na coleção de monstros de Aventuras Fantásticas *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, cada criatura tem um valor de *Reação* e um de *Inteligência*. A *Reação* aparece como Amistosa, Neutra, Inamistosa e Hostil, enquanto que a *Inteligência* vem em níveis de Nenhuma, Baixa, Mediana e Alta, que são termos que já dizem tudo.

Resumidamente, a resposta exata de uma criatura a um encontro com os Aventureiros dependerá desses dois valores. Seres hostis irão atacar imediatamente, seja qual for sua inteligência, a menos que estejam em completa desvantagem. No entanto, seres mais amigáveis e inteligentes podem ser subornados, enquanto outros podem ser estudados cuidadosamente, para permitir que os Aventureiros façam o que desejam.

Distrair

Qualquer criatura de inteligência Baixa pode ser distraída pelos Aventureiros. Por exemplo, jogar um imenso e suculento

bife para um cão vigia pode muito bem mantê-lo feliz por alguns minutos, enquanto um ladrão esgueira-se e entra em uma casa.

Em tais situações, um simples *Teste sua Sorte* — modificado pelo Mestre de acordo com a suscetibilidade da criatura à qual o objeto é oferecido — é tudo o que é necessário; ou então o Mestre pode preferir ver as chances de sucesso através dos dados e defini-las como sendo de 1 em 3 ou 1 em 6, ou outro resultado, de acordo com o combinado.

Suborno e Trapaça

Criaturas mais inteligentes necessitarão de persuasão mais substancial antes que permitam que os Aventureiros passem ou peguem seu precioso ídolo de ouro, ou qualquer coisa do gênero. A primeira coisa que deve ser decidida é quão razoável é o pedido (ou se é Razoável, Aceitável, Não-razoável ou Impossível), tendo em mente a atitude da criatura que está sendo abordada.

Um exemplo de um pedido *Razoável* pode ser: pedir a um bando de Anões, que guarda uma passagem, para ter acesso aos túneis além dela. Um pedido *Aceitável* pode ser: pedir permissão a uma tribo de Elfos para montar acampamento por uma noite em sua área da floresta. Um pedido *Não-ra-*

zoável poderia ser: pedir a um bando de Orcs, que guarda um corredor, que permita ao grupo uma passagem segura aos túneis além dele. Um pedido *Impossível* poderia ser: pedir a um bando de Orcs que dê aos Aventureiros seu fabuloso ídolo de Halack, Pai dos Orcs, decorado em ouro e diamantes!

Existem dois modos de persuadir alguém ou alguma coisa a cooperar com os Aventureiros. Eles podem ser *Subornados*: com dinheiro, mercadorias, serviços, promessas ou o que mais os Aventureiros possam oferecer; ou podem simplesmente serem "levados na conversa", ou seja, serem *Trapaceados*.

Em qualquer dos dois casos, o procedimento normal é que o Aventureiro que estiver falando mais jogue os dados contra uma das coisas a seguir: Habilidade Especial de *Trapaça*, HABILIDADE ou *Testar a Sorte*.

Oferecer suborno para alguém pode fazer a balança oscilar a favor do Aventureiro. Porém, subornar alguém pode muitas vezes ser um negócio arriscado: nunca se sabe exatamente o que será aceito e o que será considerado insultante. Neste jogo, é o Mestre quem tem que decidir em segredo exatamente qual é o limite de uma criatura. Oferecer um suborno irrisório pode ser pior do que não oferecer suborno nenhum!

Enfim, o Mestre joga em segredo para obter o resultado da tentativa de aproximação do Aventureiro, e então assume a personalidade da criatura, agindo de acordo com o resultado. A criatura pode deixar o grupo passar; pode dar-lhe alguma vaga pista em resposta a sua pergunta; ou pode de repente virar-se e atacá-los com ferocidade!

Por que jogar em segredo? Pela simples razão de não deixar que os jogadores estejam cientes do modificador do suborno das criaturas, e porque seres mais inteligentes e mais observadores podem muito bem estar fingindo serem legais com os Aventureiros antes de encontrarem uma melhor oportunidade para então atraiçoá-los!

	Modificador
Suborno oferecido	+1/–3*
Valor baixo demais	–4
Valor muito baixo	–2
Valor alto	+2
Valor excessivamente alto	+4
Suborno inadequado	–3
Mais de uma pessoa a ser subornada	–1 por pessoa
Mais Aventureiros do que seres	+2†
Mais seres do que Aventureiros	–2†
Ser amistoso	–1
Ser neutro	–1
Ser inamistoso	–3
Ser hostil	–5
Pedido razoável	+3
Pedido não-razoável	–3
Pedido impossível	–6

**Alguns personagens de moral muito alta ficarão profundamente ofendidos por lhes oferecerem suborno; se for o caso, use o modificador –3.*

†"Mais" nesse caso significa pelo menos duas vezes o número de integrantes do outro grupo, seja dos seres, seja dos Aventureiros.

Truque de Mãos

Sempre que um Aventureiro desejar usar sua destreza manual em algum propósito condenável — seja bater a carteira de alguém, trocar um fabuloso diamante por um pedaço de vidro, tirar um coringa da manga ao jogar cartas ou surrupiar um item a sua escolha de um monte de tesouros de um Dragão adormecido —, a Habilidade de *Truque de Mãos* se mostrará útil. Se ela não constar de suas Habilidades Especiais, uma simples jogada contra a HABILIDADE do Aventureiro será suficiente.

Se a vítima, ou alguém que estiver observando, tiver a Habilidade de *Conscientização*, mais um modificador deve ser apli-

cado: a diferença entre a Habilidade de *Truque de Mãos* do Aventureiro e a *Conscientização* do outro. Ou seja, se o Aventureiro tiver um *Truque* 8 mas a vítima tiver *Conscientização* 14, o Aventureiro deve sofrer uma penalidade de 6 pontos em sua jogada. Outros modificadores seguem abaixo:

	Modificador
Escuridão	+3
Penumbra	+1
Item muito pequeno	+2
Item de tamanho médio	–2
Item grande	–4
Item bem dentro do raio de visão	–3
Item que pode fazer barulho	–3
Vítima não é inteligente	+2
Para cada duas pessoas a mais nas proximidades	–1

Se a jogada falhar, é certo que alguma forma de alarme será dada. O Mestre, fazendo o papel dos NPCs, decidirá de que jeito isso ocorrerá!

Veneno

Infelizmente, veneno pode ser encontrado em muitos lugares: veneno de contato é espalhado em fechaduras e maçanetas; dardos envenenados são lançados por uma mão ou pés desavisados; criaturas envenenadas são deixadas para trás a fim de guardar certas áreas-chave; estacas envenenadas são deixadas em terríveis armadilhas-fosso, e assim por diante.

Danos causados por veneno são normalmente acrescidos ao dano normal, desde uma mordida, um fosso com lanças ou seja o que for. O Mestre informará aos jogadores a natureza exata do dano; isso pode abranger desde 1 ou 2 pontos de perda de ENERGIA, até uma paralisia completa e morte dolorosa entre 1-6 minutos. Algumas situações permitem um *Teste de Sorte* ou uma jogada contra a Habilidade de *Força*, para que se possa evitar os efeitos do veneno; outras podem ser tão tóxicas que não há meios de salvação. Uma vez mais, o Mestre revelará somente o que acontece em uma determinada situação, de acordo com a descrição de sua aventura.

Jogar Bem

Nossa preocupação final nessa área é ajudar àqueles jogadores que sentem necessidade de mais alguns esclarecimentos referentes a melhores meios de se jogar.

Competição versus *Cooperação*

Como jogador, o primeiro e mais importante objetivo que se deve ter é muito bom humor. No entanto, o segundo é assegurar que todos se divirtam também! Por essa razão, nunca é demais apontar o valor da cooperação. Alguns jogadores podem achar que é muito divertido bater nos outros membros do grupo enquanto eles dormem e fugir com todo seu tesouro. Isso pode ser muito engraçado para eles, mas é um jeito muito bobo de passar a tarde, para os outros jogadores.

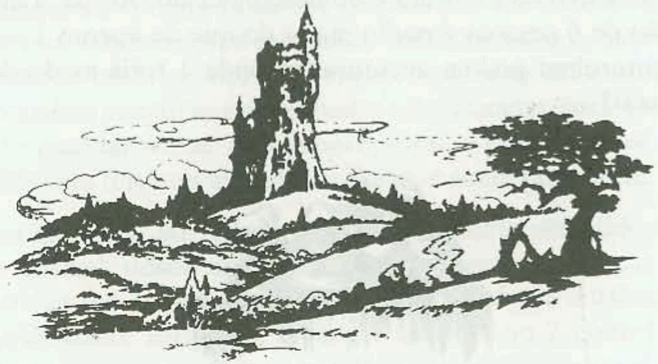
O melhor de tudo, acreditamos, é que todos se juntem e compartilhem a aventura. Todos devem se envolver no espírito coletivo de aventura e do desconhecido. Afinal, a imaginação de 6 pessoas é muito maior do que de apenas 1 — e 6 Aventureiros podem aventurar-se onde 1 teria medo de se arriscar!

Em *Dungeoneer*, como em todos os *role-playing games*, o objetivo é que os Aventureiros ganhem ao completar com sucesso a sua busca, vencendo os Bandidos e geralmente conseguindo realizar seu objetivo escolhido. Não é uma questão de lutar e vencer o próprio Mestre, mas a situação que ele criou e que lhes é apresentada. Porém, até onde diz respeito aos *jogadores*, se todos se divertiram — não importando o grau de sucesso que seus Aventureiros tiveram — então *todos* venceram!

Vida, Morte e Heroísmo

O perigo é um dos mais importantes fatos na vida de um Aventureiro. É isso que torna tantos jogos tão eletrizantes! Mesmo que o risco seja imaginário, é muito provável que você se divirta com o sucesso de seu Aventureiro e que se entristeça quando ele morrer. Mas não importa o que aconteça, é tudo imaginação, é apenas um jogo.

Então, nosso conselho é que personifique seu Aventureiro como ele gostaria de viver, com coragem e heroísmo. Não desista de ser heróico só porque existe um possível perigo ou alguma ameaça ao personagem. Trate-o como a um Aventureiro e ele passará a ser uma das miniaturas que você colocou a sua frente!



DEZ MODOS DE JOGAR MELHOR

(1) Saiba o que suas habilidades e feitiços fazem...
(2) ...e use-as — há mais em ser Aventureiro do que apenas brandir uma espada.
(3) Tente pensar como seu personagem, faça-o ter vida.
(4) Confie no Mestre.
(5) Nunca confie em um Orc sorridente!
(6) Cooperação é o melhor caminho para o sucesso.
(7) Cuidado quando fizer sua jogada de Magia!
(8) Aja como um Aventureiro, seja bravo e corajoso!
(9) Até mesmo aventureiros às vezes negociam e fogem!
(10) Divirta-se!

Notas do Mestre

Em algumas páginas apresentaremos a segunda parte de nossa aventura de fantasia, *Dungeoneer* Aventura II — "A Vingança do Feiticeiro". É uma seqüência à Aventura I de *Dungeoneer*, mas ela contém algumas diferenças notáveis. Na primeira aventura fomos apresentando algumas regras quando elas eram necessárias. Porém, nesse novo episódio, simplesmente apresentamos a situação e as estatísticas para os NPCs; afinal, acabamos de passar as últimas 100 páginas mais ou menos apresentando as regras completas do jogo, portanto, não vamos contar mais nada a partir de agora!

A outra grande diferença a ser observada nessa segunda aventura encontra-se em seu tamanho e complexidade. De modo bem claro, a Aventura I foi feita para ser o mais simples e rápida possível; seu propósito era apenas introduzir os jogadores no conceito de personificação, enquanto, ao mesmo tempo, lhes oferecia algum divertimento. Agora que todos já sabem um pouco mais sobre o que deve ser feito,

podemos nos concentrar para tornar essa nova aventura mais realista e intrincada.

Como Mestre, você terá mais a fazer na Aventura II de *Dungeoneer*, desde prestar atenção onde todos os personagens se localizam até talvez inventar alguns encontros a fim de preencher lacunas inesperadas, no meio do jogo. Não se preocupe, sabemos que você pode fazer isso! Porém, antes de começar, você deve ter o cuidado de ler as próximas páginas, onde explicaremos em detalhes o que você deverá estar fazendo.

Ainda não mencionamos uma importante ferramenta de sua nobre profissão — o escudo. Você precisará de um lugar onde possa jogar seus dados e ler a descrição da aventura e onde seus jogadores não poderão ver o que você está fazendo. Se eles puderem ver o que está para acontecer, eles poderão trapacear. Para esse fim, recomendamos que sente-se em uma ponta da mesa, com os jogadores na outra ponta e um pouco distante de você e, se possível, mantenha todas as suas peças e dados escondidos atrás de um escudo. Ele pode ser feito de cartolina, livros abertos ou qualquer coisa que você tenha à mão. Jogadas de dados em segredo e notas que sejam apenas para os olhos do Mestre devem ser protegidas de olhos bisbilhoteiros!

O Papel do Mestre

Seu papel tem duas partes distintas: antes da aventura e durante a aventura.

Antes de um jogo, o Mestre deve preparar sua aventura. Se você estiver usando um roteiro já existente, tal como o da Aventura II de *Dungeoneer* que vem a seguir, tudo que você precisará será ler todo o texto enquanto visualiza o que acontece, preparar os acessórios a serem usados e inventar alguma coisa heróica para seus aventureiros!

Se não houver nenhuma aventura já preparada à mão, você terá de escrever uma. Ao final da Aventura II há meia dúzia de sugestões para seqüências posteriores, que podem ser estudadas e desenvolvidas numa Aventura III de *Dungeoneer*. Como alternativa, existem mais sugestões para tramas de aventuras na seção *Planejamento de Aventuras*, na página 377. Essa seção também fornece algumas dicas úteis sobre como fazer suas próprias tramas e transformá-las em aventuras épicas, completas, com NPCs e monstros.

Durante o jogo em si, é trabalho do Mestre informar aos jogadores sobre tudo que está acontecendo à volta dos Aventureiros. Para esse fim, deve-se ter sempre três perguntas distintas em mente.

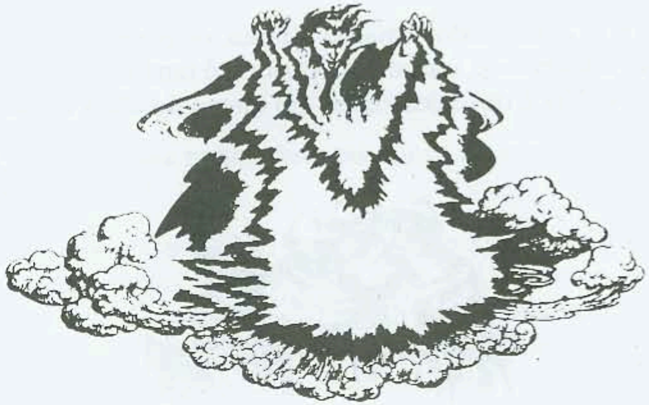
O Que É Onde?

O Mestre é, de modo bastante simples, os olhos e os ouvidos dos jogadores — e, em certas ocasiões, é também seus outros sentidos. Você deve descrever, em tantos detalhes quanto os

jogadores pedirem, o mundo de fantasia do qual os Aventureiros estão participando. Você apresenta aos jogadores várias possibilidades, entre as quais os Aventureiros vão ter de escolher uma que eles acreditem que vá levá-los ao final de sua missão ou sua busca. É claro que apenas algumas informações serão importantes, enquanto a grande maioria existirá somente como alegoria da cena, colocada para acrescentar à cena uma atmosfera fantasmagórica.

Não importa o que você revelar, mas tente sempre ser tão descritivo quanto possível. Lembre-se de que os Aventureiros podem ver cores, sentir cheiros peculiares, sentir se o aposento tem corrente de ar, ouvir ecos estranhos a distância, e coisas do gênero. Quanto mais informações importantes os jogadores tiverem, mais suas imaginações serão capazes de convencê-los de que eles estão mesmo fazendo parte da fantasia! Por outro lado, não deixe que os jogadores fiquem muito tempo sem fazer nada — afinal este é um jogo de interação, não um monólogo!

Em certas ocasiões, os jogadores pedirão mais informações sobre tópicos triviais, para os quais você não está preparado. Para manter o jogo fluindo, você terá de inventar os detalhes



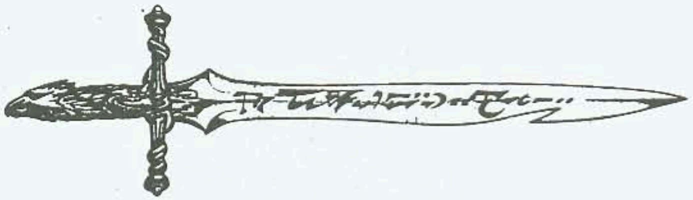
relevantes. Isso é perfeitamente aceitável; afinal, se você pudesse predizer com perfeição tudo o que os jogadores fariam no decorrer do jogo, você seria um famoso paranormal, não um Mestre de aventuras de fantasia! Quando estiver improvisando informações, tente não mostrar pistas importantes por conta dos detalhes triviais. Seu papel é apresentar a aventura conforme ela acontece, e não guiar os Aventureiros em segurança sem sofrer nem mesmo um arranhão.

Quem Está Aí?

Mais cedo ou mais tarde, os Aventureiros darão de cara com outros seres. Eles podem ser inimigos fanaticamente hostis, criaturas mais amigáveis ou às vezes até mesmo outros aventureiros! Você jogará por todos eles!

Personificar um NPC, seja um Mocinho ou um Bandido, é bastante desgastante, pois você terá de pensar como ele pensa, sem cair no erro de levar em consideração seu conhecimento como Mestre de Jogos. Por exemplo, se você (o Mestre) sabe que os Aventureiros estão aguardando para emboscar uma dupla de guardas Orcs, você ainda assim terá de fazer os Orcs virarem a esquina e cair na armadilha.

Conforme for ficando mais experiente como Mestre, você descobrirá que seus NPCs começam a desenvolver suas próprias personalidades. Você começará a usar uma voz especial e certas frases-chave quando estiver, digamos, personificando um Orc, um Goblin ou um feiticeiro do mal. Fique sempre



alerta! Além disso, não tenha medo de parecer bobo quando falar por eles. Afinal, você está jogando com amigos, então, divirta-se!

O Que Acontece?

Os jogadores decidirão por si mesmos o que desejam que os Aventureiros façam — ou, pelo menos, tentam fazer! Seu trabalho é determinar, usando as regras e seu conhecimento da situação, se eles são ou não bem-sucedidos. Se não houver nenhuma regra em relação à ação que está sendo tentada, baseie sua jogada na HABILIDADE ou na SORTE, ou escolha as probabilidades através de valores como 1 em 6, 3 em 6 ou algo parecido.

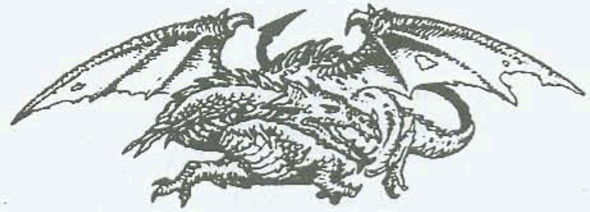
A jogada dos dados em segredo também é de sua responsabilidade. Por exemplo, um Aventureiro com *Conscientização* não deve ser informado que é capaz de existir algo por perto que ele deveria tentar detectar. Em vez disso, você deve fazer a jogada por ele e informá-lo somente se houver de fato alguma coisa por lá e que você tenha determinado que ele realmente a detectou. Recomendamos que jogue um par de dados em segredo, de vez em quando, tendo ou não algo a ser detectado, pois assim os jogadores não terão suspeitas quando ouvirem seus dados característicos em algum momento crucial. Resumindo, para fazer uma jogada em segredo para um Aventureiro, você precisará saber contra que números está jogando; anote as características e habilidades importantes de todos os Aventureiros num pedaço de papel antes de

começar o jogo e atualize seus valores no decorrer da aventura.

Haverá ocasiões em que os jogadores perderão completamente um encontro maravilhoso que você levou séculos preparando, ou participarão dele, de modo violento, estragando toda a sua cena. Quando isso acontecer, trinque os dentes e vá em frente. Não é seu trabalho ditar o que os jogadores devem ou não fazer. E lembre-se, quando as situações funcionam como você as imaginou, elas podem ser tão eletrizantes que acabam apagando da memória as cenas que por ventura tenham dado errado!

É sua responsabilidade manter o ritmo do jogo. Se os jogadores estiverem demorando muito para terminar alguma coisa, corte a cena ali mesmo e vá para o local seguinte. Além disso, mantenha sempre todos envolvidos — não faça todas as suas observações para um único jogador, mesmo que ele se considere o líder do grupo. Nem todo mundo vai querer ficar pulando ou gritando o tempo todo, mas tente assegurar que ninguém se sinta esquecido.

Quando estiver falando sobre as coisas que acontecem, tente usar o que chamamos de "um tom mais dramático" em vez do "tom de regra de jogo". Isto é, não se refira às regras e ter-



mos do jogo, a menos que tenha de fazê-lo; fale como uma pessoa normal falaria na situação, e assim não destruirá a atmosfera.

Por exemplo, note a diferença entre "Um Ogre pula sobre você, HABILIDADE 9, ENERGIA 19, carregando uma espada... obtém 4 na jogada, dando-lhe uma Força de Ataque 13, jogue seus dados..." e "Um humanóide brutamontes, de cor marrom, dentes pontiagudos e olhos selvagens pula sobre você vindo das sombras; ele parece malévolo e tem cara de quem vai erguer a espada sobre a cabeça e atacar você. Seu golpe é confiante, um 13... Qual é a sua resposta?" A diferença é brutal. Tente usar um tom mais dramático tanto quanto for possível, e encorage os jogadores a fazerem o mesmo.

Se você for um Mestre realmente cuidadoso, pergunte a todos o que pensam do jogo quando a aventura terminar. Tente incluir mais coisas interessantes, e corte as partes que eles

acharam chatas. Desse modo, seus jogos se tornarão cada vez mais agradáveis e divertidos, e os jogadores continuarão a participar deles!

Outras Preocupações

Usando as regras do jogo, em conjunto com as anotações fornecidas acima, você deve ser capaz de lidar com praticamente qualquer coisa que os Aventureiros façam. Os jogadores, é claro, são algo à parte. Se você tiver um jogador que seja realmente ruim, ou rude e destruidor, aguente firme e termine a aventura com bons modos — mas não o convide novamente. Parte da diversão num jogo de RPG está em descobrir como seus amigos são de verdade quando estão sob pressão (não importa se ela é imaginária).

Jogadores Faltando

Se quando vocês se juntarem novamente para jogar a segunda parte descobrirem que um dos jogadores não está disponível, você tem duas opções de escolha para sua ação. Você pode remover o Aventureiro da trama e fingir que ele jamais esteve lá. Ou, então, pode assumir seu papel durante essa aventura e jogar pelo jogador que está faltando. Quando estiver jogando como um Aventureiro de um jogador que não está presente, mantenha-o o máximo possível na retaguarda, e tente não matá-lo!

Heróis de Outros Jogos

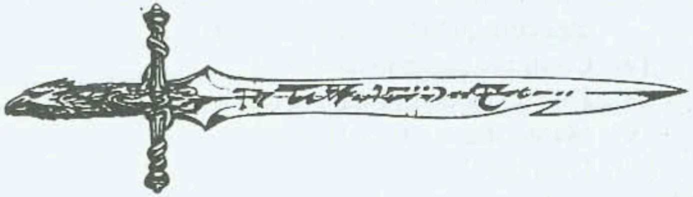
Se nesse seu grupo houver mais alguém que também seja Mestre de jogos de *Dungeoneer*, existe uma forte possibilidade de que os jogadores habituais queiram usar seus Aventureiros favoritos de outros jogos também nos seus.

Antes de simplesmente permitir que os Aventureiros se transfiram e comecem a aventura, dê uma olhada em suas *Folhas de Aventuras*. Alguns Mestres parecem tão festivos quanto Papai Noel, distribuindo espadas mágicas e poções incrivelmente poderosas como se fossem Provisões. Dê uma olhada nas características do Aventureiro; se ele disser que tem HABILIDADE 12, ENERGIA 24 e SORTE 12, você não deveria permitir que tal personagem participasse de seu jogo!

Um Aventureiro assim poderia desequilibrar seriamente o seu jogo! Se tiver dúvidas, faça um jogador lançar os dados para obter as características de um novo personagem sob sua supervisão, e use o novo no jogo

Heróis dos Livros de Aventuras Fantásticas

Muitas pessoas vão começar a jogar *Dungeoneer* já tendo participado de vários livros-jogos da série Aventuras Fantásticas. Algumas dessas pessoas, com gosto apurado, podem desejar continuar a jogar como um Aventureiro de algum dos livros-jogos. Isso é normalmente aceitável, desde que ele não seja equipado com características super-humanas (as comentadas 12/24/12 acima) e não esteja carregando o peso de



10.000 moedas de ouro e uma espada +3 do tamanho de uma árvore. Tais personagens com certeza vão desequilibrar um jogo — a menos que os outros Aventureiros estejam equipados de modo semelhante e que as aventuras sejam especialmente desenhadas para tais poderes fabulosos!

Se o Aventureiro *for* aceitável, simplesmente trate o personagem como se ele já tivesse jogado por suas características mas ainda não tivesse escolhido suas habilidades. Prossiga, então, escolhendo as Habilidades Especiais apropriadas para o Aventureiro, dê-lhe um nome se for necessário e comece o jogo! E falando nisso, já está na hora da próxima aventura...

DEZ PASSOS RÁPIDOS
PARA SER UM BOM MESTRE

(1) Faça os novos jogadores se sentirem em casa e que compreendam tudo.
(2) Saiba e compreenda bem as regras, e ensine-as aos jogadores.
(3) Seja justo e coerente.
(4) Espere precisar inventar alguma coisa de vez em quando.
(5) Assegure-se que os NPCs não saibam o que você sabe.
(6) Não dê aos Aventureiros tudo o que eles desejam de uma vez só; mantenha-os desejosos e eles continuarão a se aventurar!
(7) Continue jogando os dados!
(8) Fale de modo dramático, não matematicamente.
(9) Mantenha o ritmo da ação!
(10) Divirta-se!

DUNGEONEER
AVENTURA II:
"A Vingança do Feiticeiro"

Introdução

Esta segunda aventura de *Dungeoneer* se passa nas, e abaixo das, cidades-estado de Salamonis e Porto Blacksand, e trata da busca, e eventual prisão, do feiticeiro Xortan Throg. É bem maior do que a Aventura I de *Dungeoneer*, "A Torre do Feiticeiro", embora nem todas as cenas sejam reutilizadas. Algumas são opcionais e dependem do caminho que os Jogadores escolherem seguir para alcançar seu objetivo. A aventura deve durar duas vezes mais do que a primeira, embora desta vez, nós esperamos que você não esteja tão preocupado em dar longas explicações sobre cada ação dos personagens.

Mais uma vez, o que se segue é apenas para os olhos do Mestre. Embora fiquemos bem felizes se qualquer um ler e aprender as regras e as dicas do jogo, fornecidas nas páginas anteriores e seguintes, se algum jogador conseguir dar uma olhada na aventura, antes do jogo começar, isso pode estragar a diversão de todos. Então, caro Mestre, o livro é todo seu daqui para frente.

Primeiro, o principal: leia toda a aventura, até o final, antes de começar a jogar. Embora você possa jogar lendo cena por cena (como pode ter feito na Aventura I), há muitas seções

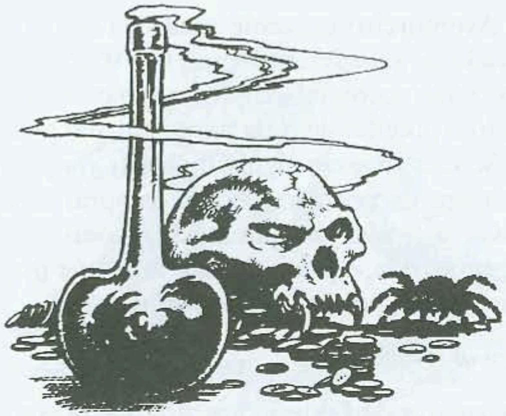
sutis que funcionarão melhor se você souber o que está para acontecer.

Além disso, diferente da primeira aventura, não estaremos detalhando cada nova regra que aparecer pelo caminho. Depois de sua experiência com a primeira aventura, e após ter lido as regras, você deve estar na posição de comandar o jogo sem grandes dificuldades. Não se preocupe em lembrar-se de todas as regras; volte à seção apropriada e releia o que diz, quando e se precisar. Se não puder achar um modificador específico, crie um modificador seu que pareça certo; mantenha o ritmo do jogo.

Quando estiver controlando esta aventura seria útil, mas não indispensável, que você tivesse acesso a uma cópia de *Titan* e *A Cidade dos Ladrões*. Já mencionamos *Titan* neste livro; ele é o guia completo para o mundo de Aventuras Fantásticas. Contém informações sobre as cidades de Salamonis, Carsepolis e Porto Blacksand (incluindo um mapa, altamente detalhado, desta última, que nós reproduzimos numa versão menor nesta aventura), e sobre o bom feiticeiro Nicodemus, que também aparece aqui. *A Cidade dos Ladrões* é um livro-jogo da série Aventuras Fantásticas passado no Porto Blacksand, e onde está Nicodemus; você pode tê-lo jogado. As informações nesses livros irão permitir que desenvolva essa aventura e aumente o divertimento que você e seus jogadores terão ao jogá-la.

Não se preocupe se seus jogadores já leram *Titan* ou *A Cidade dos Ladrões*, ou ambos. Nenhuma das informações contidas nesses livros é secreta e a maioria dos Jogadores é suficientemente viajada para lembrar-se de qualquer informação que tenha coletado em suas aventuras. Ter esse conhecimento pode muito bem aumentar a diversão. O único problema que você talvez encontre é que apenas um Jogador pode matar o Príncipe da Noite, Zanbar Bone, na Cidade dos Ladrões. Logo haverá algumas dicas de como usar um personagem, de *A Cidade dos Ladrões*, como Aventureiro.

Esta aventura começa logo após os acontecimentos que terminaram na página 103; é uma continuação inevitável. Mas diferente de muitas continuações, esta é mais longa e muito mais interessante do que a primeira!



Pode ser que alguns de seus jogadores tenham morrido na Aventura I; ou talvez você tenha alguns novos amigos que queiram jogar. Se alguns dos Aventureiros preparados ainda não foram usados, seus amigos podem escolhê-los. Por outro lado, os jogadores podem criar seus próprios personagens usando as regras apresentadas anteriormente neste livro. Eles talvez até mesmo queiram usar personagens específicos, como o campeão do Rei Salamon ou a Princesa Sarissa. Isso é possível; mas se um personagem conhecido estiver sendo usado, o jogador deve ter cuidado em personificá-lo corretamente e manter suas características. Os jogadores que usaram Aventureiros já existentes na primeira aventura têm total liberdade de criar e usar um novo personagem.

Usando Aventureiros Existentes

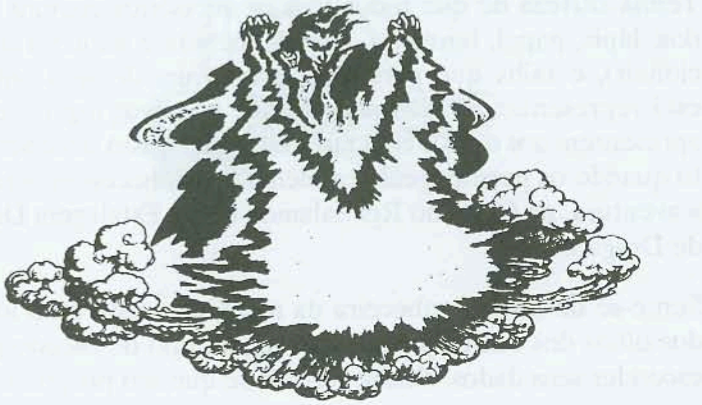
Qualquer Aventureiro existente usado na Aventura I já terá se recuperado de seus ferimentos, e sua SORTE também terá voltado (isso não acontece sempre, mas para esta aventura os Jogadores irão precisar de cada ponto em que puderem botar as mãos). Se eles tiverem algum dinheiro, ou pedras preciosas que tenham encontrado, podem comprar algum equipamento novo, se assim desejarem. Salamonis é uma cidade grande, bem provida, e praticamente tudo que possam imaginar está disponível, por um determinado preço.

Usando Novos Aventureiros

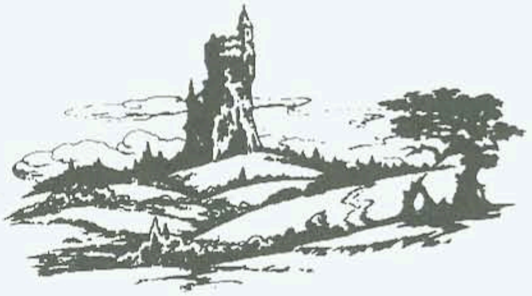
Durante a aventura, há dois momentos que novos Aventureiros podem ser introduzidos sem atrapalhar seu andamento. É possível que estejam na corte do Rei Salamon na cena 1, e que sejam designados para a grande aventura de ajudar os outros Aventureiros. Ou podem encontrar-se com os outros na Estalagem Dente de Dragão no Porto Blacksand (Cena 3) e decidir unir-se a eles. Neste caso, certamente terão que apresentar uma razão convincente para quererem se unir ao grupo e provarem aos Aventureiros que têm bom caráter e são confiáveis. Ainda assim é uma representação e vai ser divertido!

Usando um Aventureiro de A Cidade dos Ladrões

Diga aos jogadores, antes de escolherem seus personagens, que a aventura envolve uma viagem a Porto Blacksand; se alguns dos jogadores tiverem jogado e resolvido *A Cidade dos Ladrões*, pergunte a um deles se não quer usar o Aventureiro dessa aventura. Se mais de um pedir o papel, eles terão que jogar uma moeda, dados ou até mesmo lutar usando os punhos ou suas espadas para decidir quem terá a honra (nós recomendamos que o primeiro método seja usado). Trate o personagem como qualquer outro aventureiro, criado de acordo com as regras dadas antes; entretanto, seu passado inclui, naturalmente, uma visita a Blacksand e a derrota de Zanbar Bone.



Lembre ao jogador desse Aventureiro que este personagem tem um unicórnio branco e um sol amarelo tatuados em sua testa, e pergunte se ele matou Sourbelly, o violento guarda Troll durante sua aventura. *Não* lhe diga que se matou Sourbelly, ele será procurado por assassinato em Blacksand. Além do mais, a tatuagem o fará mais facilmente reconhecível, mas deixe que ele descubra isso mais tarde, por sua própria conta. Por outro lado, esse Jogador já conhecerá Nicodemus e saberá se movimentar pela cidade. Ele também tende a se vangloriar de suas explorações anteriores para seus colegas e geralmente dar uma de superior para cima deles.



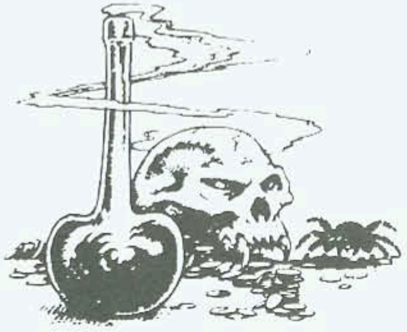
Começando a Jogar

Tenha certeza de que todos têm os acessórios comuns (dados, lápis, papel, borracha, comida, bebida e miniaturas opcionais), e saiba que personagem cada um de seus amigos está representando. Não permita que os novos jogadores se apresentem aos outros com muitos detalhes; isto deve ser feito quando os personagens realmente se conhecerem durante a aventura, na Corte do Rei Salamon ou na Estalagem Dente de Dragão.

Sente-se de novo à cabeceira da mesa, com este livro longe dos olhos dos outros jogadores e algum tipo de escudo para esconder seus dados. Tenha certeza de que seu próprio equipamento também está pronto, incluindo qualquer Acessório que planeje usar durante o jogo. Montamos esta aventura para que seja usada com Acessórios, mas é claro que você não precisa usar nenhuma de nossas sugestões (algumas delas, temos que admitir, não são nada sérias!).

Esta aventura pode muito bem durar por duas sessões de jogo, dependendo de quanto tempo tenham para jogar. Se a hora exigir e você tiver que interromper a aventura no meio, recomendamos que faça o intervalo depois da cena 8, Capturados! É claro que, quando recomeçar a jogar, deve fazer uma rápida recapitulação sobre onde estão e o que estão fazendo (você pode até mesmo reencenar momentos-chave com os jogadores!).

E agora, se estiver pronto para o desconhecido, as surpresas, os combates, a diversão, vamos à aventura! Ação!



Cena 1 — Na Corte do Rei Salamon

Local

A aventura começa num esplêndido salão no palácio real de Salamonis. Como convém, a corte do rei mais poderoso desta parte da Allansia é decorada com belas e caras tapeçarias vindas de todos os cantos de Titan. Não há cadeiras, exceto aquelas para o Rei Salamon e sua família, todos os outros devem ficar em pé. Como quase todo mundo sabe, Salamonis é uma cidade-estado muito próspera e antiga, situada às margens do Rio Águas Brancas no Vale do Salgeiro. É governado pelo erudito Rei Salamon, o 57.º, pai da Princesa Sarissa (da Aventura I).

Os Aventureiros chegaram recentemente à cidade, logo após resgatarem a princesa da torre de Xortan Throg. Notícias sobre suas aventuras se espalharam como fogo. A corte está superlotada de cavalheiros, nobres e clérigos, todos ansiosos para ouvir suas histórias. Esse pessoal está vestido com suas melhores roupas, fazendo os Aventureiros — cansados da viagem, mas se esforçando ao máximo para dar o melhor de si diante de seus superiores — parecerem pobres, sujos e insignificantes.

Quando eles se preparam para relatar a aventura, a própria Princesa Sarissa toma a frente e conta quase toda a história, incluindo seu rapto por Xortan Throg, a traição do Príncipe Barinjhar e seu resgate heróico. Aos Aventureiros serão permitidas algumas poucas palavras sobre como lutaram no castelo do feiticeiro, embora sejam rapidamente interrompidos se tentarem glorificar seus papéis ou de algum modo dramatizarem sua história (essa cidade é um antigo local de erudição e gabar-se é um ato reprovável).

Finalmente, a princesa conta como todos descobriram que Xortan Throg não estava morto e como jurou vingança contra os Aventureiros e a cidade de Salamonis. Com essas notí-

cias alarmantes, uma onda de pânico atinge os cortesões e todos voltam-se para o rei, sentado em seu trono ao fundo do imenso salão, para saber o que ele dirá sobre esse importante e grave assunto.

Resumo da Trama

O Rei Salamon dá sua opinião erudita e pede aos Aventureiros que matem Xortan Throg. Ele sugere que busquem ajuda de Nicodemus no corrupto Porto Blacksand, e promete recompensá-los generosamente caso sejam bem-sucedidos. Cruze os dedos para que os Aventureiros aceitem, ou então não haverá nenhuma aventura.

Lista de Personagens

Rei Salamon LVII está envelhecendo (Sarissa não está entre os mais velhos de seus muitos filhos), mas ainda tem uma figura real. Afinal, ele pode comer bem e tem a atenção dos melhores curandeiros do país. O rei é conhecido por sua sabedoria e justiça nos julgamentos, e se esforça ao máximo para parecer gentil e cheio de consideração, não importando o quão irritante seja a pessoa em sua presença. Ele acha que este é um método muito bom de manter seus assuntos em ordem, já que todo mundo que não esteja diretamente envolvido num julgamento em particular tende a concordar com seu

veredicto. Quanto mais sua reputação de sabedoria crescia através dos anos, mais pessoas concordavam com ele com medo de parecerem estúpidas!

Princesa Sarissa está se divertindo como nunca, pois tem sido permanentemente o centro das atenções desde que voltou. Sendo uma princesa real (e por isso sem nenhuma chance de alguém contradizê-la), ela teve a oportunidade de exagerar um pouco sua participação no resgate. Suas roupas desgrenhadas fizeram seu pai levantar uma sobrancelha quando a viu, mas, após todos esses anos criando filhas precoces, ele já havia se acostumado a essas coisas e decidiu apenas chamar-lhe a atenção mais tarde, em particular.

Príncipe Salamon é o filho mais velho do rei e por isso o herdeiro do trono. Ainda precisa adquirir a sabedoria e a imparcialidade de seu pai. Se algum dos Aventureiros disser qualquer coisa levemente desrespeitosa, rude ou imprópria, ele irá comentar impacientemente em meio a um "Pai! Certamente o senhor não permitirá que este grosseirão saia livre depois desta insolência?!".

Defrontado com essa reclamação, o Rei Salamon replicará suavemente com "Reconheço que nossos convidados carecem de boas maneiras, mas este é o jeito dos aventureiros. Todos os seres têm seus costumes e um rei sábio aprende a usar todos os objetos, não importando o quão cortante sejam suas pontas. Ninguém iria criticar um cavalo por não ser capaz de segurar uma espada ou discursar sobre a diversidade dos mistérios de Lord Logaan; este é um caso semelhante".

Um murmúrio de aprovação sempre corre na corte quando o rei faz esses sábios pronunciamentos, embora, a verdade seja dita, um grande número de cortesões e cavaleiros reais não tenham a menor idéia sobre o que o velho está falando. Ainda assim, enquanto soar sábio, eles irão automaticamente balançar suas cabeças e murmurar uma aprovação.

Arcebispo Kalivan é o clérigo mais velho de toda Salamonis. Ele foi entronizado como arcebispo não só por sua sabedoria, poder ou habilidade, mas também porque é um homem tão gentil e simpático que ninguém pode encontrar nada de ruim para falar dele. Não é necessário dizer que não é de grande uso como conselheiro real, exceto talvez como contraponto aos nobres mais sanguinários. Entretanto, sua bondade foi observada pelos deuses e algumas vezes ele é capaz de milagres realmente impressionantes, especialmente curando e cuidando de doentes. Deve ser personificado como um velho bom mas não muito firme, com um sorriso doce e despreocupado que poderia transformar um lobisomem num bichinho de estimação.

Um grande grupo de NPCs cortesões é necessário, mas eles falam pouco e fazem menos ainda. Devem murmurar em aprovação sempre que o Rei Salamon disser algo que pareça sábio, suspirando com horror à menção de atos vis ou à ameaça de Magia Negra, e explodir em indignação se algum dos Aventureiros disser algo impróprio. Como a maioria das pessoas que conseguiu suas posições graças às qualidades de outras pessoas, eles são terríveis esnobes que oscilam à menor brisa.

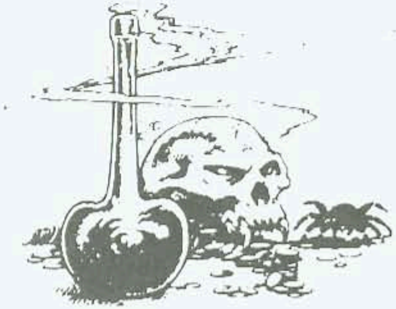
Acessórios

Se você planeja usar algum acessório, vai precisar de algumas moedas de ouro (de plástico mesmo serve, se não conseguir ouro de verdade), e alguns pedaços de papel que devem ser desenhados como Passes de Mercador para a cidade de Porto Blacksand (um para cada aventureiro). Também seria apropriado algumas pequenas garrafas com líquido para passarem como poções de cura. De preferência, o líquido deve ser verde e agradável ao paladar, se você conseguir. Tente misturar água, açúcar e algum corante comestível para criar esse efeito especial. Não importa o que faça, nunca use algo com um gosto ruim, como detergente (ou pior), se seus jogadores vão realmente beber a poção.

Ação!

Muitos dos segmentos de *Ação!* descritos aqui só acontecem se os Aventureiros dizem ou fazem certas coisas. Leia todos antes de começar a jogar para que você saiba a qual deles se

dirigir quando os Aventureiros responderem ao que lhes foi dito; mas comece com este aqui:



1. O Julgamento de Salamon

Esta é uma seção bem longa, mas é essencial para que a trama se desenvolva. Como sempre, você pode ler as partes impressas em *itálico como esta* diretamente para seus jogadores; tudo o mais deve ser interpretado e revelado quando os Aventureiros descobrirem. Rei Salamon fala num tom gentil e comedido, que o faz parecer inteligente e em completo controle da situação. Enquanto você lê, pode querer trocar os suspiros dos cortesões por alguns de verdade para assim criar uma atmosfera mais realista.

Tendo ouvido a Princesa Sarissa contar que Xortan Throg sobreviveu e jurou vingança, o Rei Salamon levanta-se. A corte silencia aguardando as sábias palavras vindas de seu soberano.

"Meus amados filhos, nobres, damas, bispos e cavaleiros de Salamonis, Aventureiros heróicos, este é realmente um conto

esplêndido que ouvimos, cheio de perfídias vis e heroísmo épico. É tão cheio de emoções que merece o palco da arena de nossa cidade. Se fosse apenas uma história, poderíamos nos alegrar porque o bem triunfou no fim!"

Há murmúrios de aprovação da corte.

"Mas, infelizmente, não é simplesmente um conto, para nos assustar durante algumas horas de diversão leve. A vilania que ouvimos ser descrita é muito real e ainda nos ameaça!" (Suspiros de horror ecoam pela sala.) "Nós devemos permanecer alertas até que o mal de Xortan Throg seja banido para sempre das terras de Allansia!

"No caso do povo de Chalice, e do Rei Pindar em particular, Eu sinto que seria impossível provar qualquer intenção malévola de sua parte, o que ninguém está compelido a fazer. Além do que, como minha filha relatou, a fraqueza foi apenas do Príncipe Barinjhar. Já que agora ele está morto, e a perda do único filho de seu rei já é um grande peso para qualquer cidade carregar, eu resolvi não guardar nenhum rancor do Rei Pindar ou da gente de Chalice."

Murmúrios de aprovação ecoam novamente pela corte, em-

bora os Aventureiros não parcçam tão contentes. Se alguém ameaçar protestar, Salamon levantará sua mão para interrompê-lo, antes de continuar seu discurso.

"Entretanto, há a importante questão da recompensa prometida a estes galantes aventureiros. Eles resgataram minha filha como se propuseram fazer, e certamente devem receber seu pagamento."

Provavelmente haverá murmúrios de aprovação dos Aventureiros neste momento.

"Como é difícil que eles sejam bem recebidos em Chalice num futuro próximo, e como mostra da imensa gratidão pelo retorno de minha amada filha, em segurança, eu mesmo pagarei a recompensa."

Neste ponto o rei pára, esperando que sua generosidade seja notada, e então acrescenta, para a diversão geral dos cortesões: "E mandarei a conta para o Rei Pindar, é claro! Chanceler, arranje para que cada um desses cavalheiros receba 500 Moedas de Ouro antes de deixar a cidade.

"Agora eu devo voltar ao importante assunto do feiticeiro Xortan Throg." (Mais suspiros da corte, que conhece o nome de um feiticeiro maligno quando o escuta.) "Eu, e meus conselheiros eruditos estávamos completamente iludidos quanto à natureza do rancor que essa criatura sente contra a nossa querida cidade, porque esta é a primeira vez que ouvimos falar dele. No entanto, não há dúvidas sobre a ameaça que representa!" (Mais suspiros.) "Felizmente, temos em nosso meio alguns dos mais bravos e hábeis Aventureiros de toda Allansia, homens e mulheres para quem matar um feiticeiro é um descanso bem-vindo após o trabalho duro de escravizar Dragões!" Neste ponto muitos dos cavalheiros da corte começam a arrastar seus pés e tentam não ser notados.

"Eu me refiro, é claro, aos bravos heróis que recentemente resgataram minha filha deste mesmo feiticeiro. A quem mais recorrer para nos ajudar em nosso momento de necessidade?

Se forem bem-sucedidos nesta aventura, eu igualarei a recompensa do Rei Pindar com dinheiro de meus próprios cofres!"

Neste momento o Príncipe Salamon fica em pé de modo dramático.

"Pai! O senhor não pretende realmente gastar mais dinheiro com esses tolos, não é? Ora, tudo que fizeram foi matar alguns poucos Goblins e um simulacro mágico, e com a ajuda de minha irmã!"

"Meu rapaz," replica o rei, "um dia você aprenderá que um servo disposto é melhor do que um indisposto. Essa gente corajosa já é inimiga jurada de Xortan Throg, e certamente irá confrontá-lo e matá-lo, não importa o que nós façamos. Já que eles estão nos fazendo um favor, é apenas certo que nós os recompensemos. Se o pior acontecer e eles falharem, não terão necessidade do ouro e, é claro, se qualquer um dos bravos cavalheiros de minha corte trouxer a cabeça de Xortan Throg antes desses homens, então não hesitarei em lhe dar a recompensa!"

O rei se cala e um pesado silêncio cai sobre a corte.

"Eu acho que não!" Ele continua, com um olhar duro no rosto. "Agora, como disse antes, não temos nenhuma idéia de quem seja esse feiticeiro ou onde possa ser encontrado. Entretanto, existe um homem em Allansia cujo conhecimento parece infinito, especialmente sobre assuntos de magia. Eu me refiro, é claro, ao tutor de minha infância, o grande sábio Nicodemus. Eis minha sugestão, e acho que vão descobrir que tenho um certo talento para prever casos como esse: procurem sua ajuda para encontrar essa caça esquiva.

"Por razões conhecidas apenas por ele mesmo, e certamente ninguém aqui é sábio o bastante para aprofundar-se em suas sutis complexidades, Nicodemus construiu sua casa naquele odioso antro de vilania chamado Porto Blacksand." (Toda uma seqüência de suspiros pela corte, talvez ampliada por qualquer um dos Aventureiros que já tenha estado em Black-

sand!) "É bem sabido que o malvado Lord Azzur mantém um rígido controle sobre quem entra na maldita cidade e, não sendo nenhum apaixonado por Salamonis, pode muito bem tentar trapalhar sua missão.

"Em vista disso, e sabendo também que aceitarão sem hesitação esta missão de prestígio, providenciei disfarces e documentos para levá-los a salvo para dentro dos portões da cidade. Entretanto, a partir desse ponto, temo que estejam por sua própria conta e risco. Há alguma pergunta?"

Os Aventureiros podem muito bem ter alguma coisa a dizer durante esse discurso. Lembre-se, enquanto isso estiver acontecendo, que a corte não aceita bem que o rei seja interrompido, quanto mais ser questionado. Você deve anotar o que os Aventureiros dizem e decidir se eles se portaram adequadamente ou não. Em alguns casos suas personalidades podem torná-los um tanto rudes (especialmente alguém desacostumado à fineza civilizada, como Grimbold Tornhelm ou Axel Wolfric). Isso é agir dentro do personagem e deve ser encorajado; mas há igualmente penalidades por aborrecer um rei tão poderoso. Se os outros Aventureiros não avançarem imediatamente para calar seus colegas sem-modos, o Rei Salamon cooperará muito menos do que pode.

2. Perguntas

Se os Aventureiros tiverem perguntas a fazer, você deverá pensar em respostas apropriadas para o Rei Salamon dar. Aqui vão algumas sugestões de respostas para as perguntas mais comuns:

Ajuda Mágica: Se o Aventureiro pedir alguma ajuda mágica, o rei deverá replicar: "Nicodemus é o maior sábio nestas terras, maior do que qualquer um presente em Salamonis. Foi por isso que sugeri que vocês o procurassem."

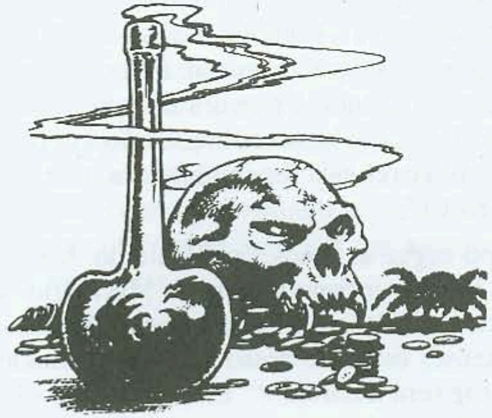
Dinheiro/Promessas de Casamento!: Se os Aventureiros pedirem mais dinheiro além do que foi oferecido (mesmo vagamente), ou a mão da Princesa Sarissa em casamento, haverá uma indignação geral, ainda maior por parte da princesa, no último caso. O rei permanecerá calmo mas informará aos Aventureiros: "Eu já lhes disse os meus termos para esta busca. Sugiro que se preparem antes que eu mude de idéia."

Olhar a Grande Biblioteca: Se houver um feiticeiro devotado ou algum outro mágico entre o grupo (como Baradas Rangor), ele pode pedir permissão para consultar a Grande Biblioteca de Salamonis. O rei dirá: "Se é informação sobre a busca que você procura, meus conselheiros já pesquisaram na biblioteca desde sua chegada a nossa cidade, mas não encontraram nada que lhes possa ser útil. Se seu objetivo é apenas aprendizado, há muitas escolas excelentes na cidade que sem

dúvida alguma ficariam mais do que felizes em admiti-lo como aluno, quando completar sua missão. O estudo é admirável, mas há hora e lugar para tudo!"

Vasos de Carsepolis: Pode ocorrer aos jogadores mais espertos perguntar sobre os antigos vasos que encontraram no quarto de Xortan Throg. O rei está bem familiarizado com essas antiguidades: "Ah, sim, pela descrição que minha filha nos fez, eles parecem ser relíquias da antiga Carsepolis, um lugar de grande conhecimento e civilização na costa. Feiticeiros são conhecidos por suas estranhas manias, e colecionar cerâmica antiga pode ser uma das de Xortan Throg. Carsepolis foi destruída há 300 anos e ninguém, nem mesmo um feiticeiro, já viveu tanto tempo."

Entrar em Blacksand: Os Aventureiros podem perguntar mais detalhes sobre seus disfarces ou sobre como encontrar Nicodemus quando entrarem na perigosa cidade de Azzur. Salamon dirá que lhes será fornecida uma carroça cheia de mercadorias preciosas, que deverão levar ao Porto Blacksand e vender a um certo homem cujo nome lhes será revelado mais tarde. Esse homem é, na verdade, um espião pago pelo Rei Salamon e deverá guiá-los a partir daí.



3. Uma Remoção Milagrosa

Finalmente, o Aventureiro que matou Zanbar Bone em *A Cidade dos Ladrões* pode pedir ajuda para disfarçar sua tatuagem, especialmente se ele for procurado pela morte de Sourbelly. (Deixe o personagem perguntar sobre isso sem ser induzido; afinal, será divertido, para você, se mais tarde ele ainda estiver com a tatuagem!) O Rei Salamon parece preocupado e então responde: "Tenho certeza de que poderemos achar alguém entre nosso clero capacitado para remover marcas como essa. Arcebispo?"

Kalivan arrasta os pés e responde respeitosamente: "Bem, majestade, isso não é certamente o tipo de coisa que conheçamos. Não há muitos pedidos, eh, entende?"

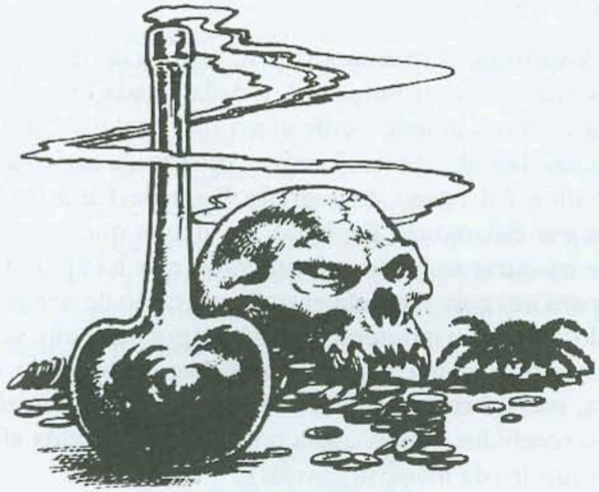
O rei o olha com exasperação, parecendo dizer "Pare de balbuciar, seu velho tolo, e faça algo." Se ele estivesse pensando alto, poderia acrescentar: "Não importa se funcionar ou não; apenas pareça disposto e, então, se nada acontecer, culpe os deuses!" Talvez reconhecendo a impaciência que seu líder exibe, o Arcebispo Kalivan avança para o Aventureiro em questão e coloca as mãos em sua testa.

"Ó poderosa e gentil Asrel," entoa o Arcebispo numa voz trêmula. "Você que é a fonte de tudo que é belo neste mundo! Tenha pena deste pobre mortal. Embora seja um saqueador que derrama sangue à procura de ouro, ainda assim sua causa é a do Bem, sua busca nobre, e nossa necessidade dele grande. Gentil Asrel, nós lhe imploramos, remova esta mancha de seu rosto."

O Arcebispo ergue as mãos... e a testa do Aventureiro está limpa: não há nem mesmo uma ruga. Murmúrios de espanto correm entre os cortesões: "Um milagre, um milagre, certamente os deuses estão do nosso lado. É a vontade de Asrel! Xortan Throg será destruído!" Enquanto isso, várias das damas mais velhas podem ser vistas ao lado do Arcebispo, falando de maneira humilde.

Se esta pequena cena realmente acontecer, a ordem da corte será interrompida de algum modo. O rei anda até os Aventureiros e diz: "Acho que este seria o momento apropriado para partirem. Agora vão !" Os Aventureiros devem segui-lo; mas eles ainda podem fazer perguntas enquanto andam. Entretanto, se não houver milagre, depois de os Aventureiros fazerem todas as perguntas, o rei mandará seu valete levá-los embora e lhes fornecer os equipamentos necessários.

Informe ao Aventureiro beneficiado pelo milagre que ele recebeu uma grande honra. Interferência divina é rara em Titan nesses tempos (exceto, como todos sabem, no primeiro dia da Semeadura, quando o malandro Lord Logaan passeia pelo mundo pregando peças em suas criações para celebrar seu aniversário). Deve fazer com que o Aventureiro sinta que a Deusa Asrel o está protegendo especialmente; ele pode até considerar fazer algo para Ela em agradecimento, o que deve ser encorajado.



Vá Para...

Se não foi dito aos Aventureiros como entrarão em Port Blacksand, conte-lhes agora sobre a carroça cheia de mercadorias. De qualquer jeito, você deve dizer-lhes que o homem que vão encontrar chama-se Halim Thrumbar (eles devem

anotar isso para não esquecerem) e que ele pode ser encontrado na Estalagem Dente de Dragão. Eles devem entrar em Blacksand pelo portão principal e atravessar para o norte pela praça do mercado. A Estalagem Dente de Dragão é no canto noroeste da praça, na esquina da Rua do Rio.

Quaisquer armas ou armaduras requisitadas pelos Aventureiros (outras que não as mágicas) lhes serão entregues, assim como comida suficiente para que cheguem a Port Blacksand e o dinheiro da recompensa pelo resgate da Princesa Sarissa. Também serão distribuídas entre eles 300 Moedas de Ouro, como sinal de boa fé e da confiança de Salamon (não precisarão ser lembrados que não conseguiram nenhum adiantamento de Chalice!).

Se os Aventureiros se comportaram bem na corte (sem interromper ou aborrecer ninguém), é dada a cada um deles uma garrafa com um líquido verde-claro (ou qualquer que seja a cor do seu líquido, se você estiver usando Acessórios). Isso, lhes é dito, foi tirado do sagrado Poço de Cura da Deusa Branca em Salamonis. Explique aos heróis que beber dessa garrafa irá curar todos seus ferimentos, mas há apenas o bastante para um gole em cada garrafa, portanto devem escolher cuidadosamente o momento de usá-la (por seu lado, você deve anotar que se um personagem beber o conteúdo de sua garrafa, isso irá restaurar sua ENERGIA ao nível *Inicial*. Ferimentos recebidos depois que a poção for consumida afetarão o Aventureiro da maneira normal).

Os Aventureiros então partem para Porto Blacksand, disfarçados de mercadores. A viagem é sem incidentes, a menos que você tenha um novo jogador que queira o papel de Princesa Sarissa. Os Aventureiros descobrirão a garota escondida na carroça durante a viagem. Como ela terá fugido do castelo para se juntar a eles, os outros Aventureiros podem não ficar muito felizes ao descobri-la. Mas, já que sua missão é urgente e Halim Thrumbar os espera, não há tempo para voltar agora. Devem se apressar... para Blacksand!

Cena 2 — Os Portões do Porto Blacksand

Local

A distância, Porto Blacksand parece com qualquer outra cidade costeira. Por trás das muralhas da cidade, uma confusa coleção de telhados e torres pode ser vista atrapalhando a linha do horizonte. Na baía, um belo grupo de navios está ancorado, embora a vista possa ser perturbada ao notar-se que a maioria deles é de galeões de guerra parecidos com o Jolly Roger do Capitão Gancho. A única coisa estranha à vista é um prédio em ruínas, bem longe das muralhas. Essas ruínas parecem consideravelmente antigas.

Enquanto os Aventureiros se aproximam da cidade, a verdadeira natureza desse lugar do mal, e a razão para sua reputação, torna-se visível. Para começar, há o cheiro. Na maioria das cidades havia um pouco de fedor por causa do hábito das donas-de-casa, preguiçosas, de jogar o lixo na sarjeta no meio da rua, em vez de carregá-lo até os esgotos ou o rio. Mas em Blacksand o mau cheiro do lixo comum e caseiro quase se perde em meio ao aroma composto de cerveja envelhecida e carne apodrecida. Mesmo um Anão torceria o nariz diante desse cheiro, e isso tem uma razão.

Não é de admirar o cheiro de carne podre, porque ao lado da estrada para a cidade pode-se ver muitos exemplos repulsivos da famosa e temida tirania de Lord Azzur. Corpos pendem das árvores, mãos decepadas empaladas em troncos ao longo do caminho e, mais perturbador que tudo, homens famintos encolhidos, suspensos em pequenas gaiolas de ferro à beira da estrada, com terríveis avisos sobre o que acontecerá a qualquer um que se atrever a alimentar esses ladrões e assassinos condenados.

Aproximando-se dos portões, os Aventureiros são abordados por mendigos cegos e pernetas, expulsos da cidade por roubar, desesperados para voltar e reassumir suas atividades, imploram sua ajuda. Infelizmente, para eles, poucos conseguem arrastar-se longe o bastante das vistas dos altos guardas em armaduras negras que ficam no portão.

Acompanhando sua carroça cheia de belas roupas e outras mercadorias, os Aventureiros caminham lentamente para o portão, os Passes de Mercador nas mãos.

Resumo da Trama

Os Aventureiros têm algumas dificuldades com os guardas do portão.

Lista de Personagens

Dois Guardas Troll, Blackboil e Crackjaw, estão de serviço no portão. A maioria dos Troll é bem azeda, sendo descendentes da mesma linhagem dos Orcs e Ogres. Aqueles depravados o bastante para trabalharem para Lord Azzur são ainda piores e bem gananciosos quando barganham. Naturalmente, seu ódio por Anões não conhece limites e, como todos os oficiais menores, adoram se impor através de sua posição. Pode haver problemas aqui. Eles usam uniformes negros, com a insígnia

do Lord Azzur e carregam espadas curvas e largas em suas cinturas.

O *Capitão da Guarda da Cidade* pode ser necessário em caso de emergência. Nós não temos que lhe dizer que cara ruim e desprezível deve ser. Ele é humano e carrega um grande chicote negro de couro de touro, com o qual mantém suas desleixadas tropas não-humanas em ordem.

BLACKBOIL HABILIDADE 9 ENERGIA 9
2 Ataques Espada

CRACKJAW HABILIDADE 10 ENERGIA 9
2 Ataques Espada

Acessórios

Algo pontiagudo para cutucar os Aventureiros; não use nada muito afiado, ou você pode ter que interromper o jogo e ir procurar por curativos enquanto eles o "cutucam" também! Um lápis deve ser suficiente.

Ação!

Seria melhor para os Aventureiros entrar no Porto Blacksand sem serem notados; mas seria muito mais divertido se houvesse um pouco de ação no portão. Para conseguir isso, você tem que provocar uma discussão entre os guardas Troll e os Aventureiros. Felizmente os Trolls são um bando briguento e os Aventureiros tendem a ser um tanto quanto metidos. Não achamos que vai ser difícil armar esta confrontação, principalmente se houver um Anão no grupo, mas mesmo assim, aqui vão algumas idéias.

Se um dos Aventureiros ainda tiver a tatuagem em sua testa, uma luta imediata será o resultado (especialmente se ele for o matador de Sourbelly). "É ele!" Os Trolls gritam no momento que vêem a marca. "O bandido com a tatuagem! Peguem-no! Cortem-no! Saia do caminho, seu idiota! Eu o vi primeiro!" Eles cairão um sobre o outro tentando pegar aquele que matou o velho amigo Sourbelly na última vez que esteve na cidade.

Se um dos Aventureiros for um Anão, os Trolls o provocarão sem piedade. "Nunca conheci um Anão mercador de roupas antes, e você, Blackboil? Parece um tipo bem mole para mim. Tem uma bela tesoura em vez de um machado, Anão?" Cutuque a pessoa que está personificando o Anão com o seu dedo ou alguma coisa um pouco mais pontuda. Pressione seu rosto contra o dele e rosne ameaçadoramente entre os dentes (imagine que você tem mais de dois metros de altura e um terrível mau hálito quando fizer isso). O jogador Anão logo entenderá o que é exigido de seu personagem!

Você mesmo será capaz de pensar em outras desculpas para começar uma briga, baseado nos Aventureiros que tem, especialmente se eles são chegados ao que os Trolls irão chamar de "respostas espertas". Se tudo o mais falhar, simplesmente faça os Trolls inventarem uma nova taxa, só para hoje, de 50

Moedas de Ouro por carroça, ou dizer aos Aventureiros que seus Passes de Mercador não são válidos ou são forjados! Cutuque de novo os Aventureiros com alguma coisa e tente ser realmente desagradável com eles. Faça-os detestar de verdade esses Trolls.

Os Aventureiros têm várias maneiras de escapar de uma luta. (Sim, nós estamos tentando levá-los a uma, mas ainda seria melhor para *eles* evitar serem feridos. Tudo isso é parte da diversão. Sim, maldoso, concordamos, mas quem disse que o Mestre não pode se divertir de vez em quando?) Os Aventureiros podem tentar subornar os guardas (50 Moedas de Ouro é uma quantia aceitável, porque eles parecem muito ricos para receberem menos).

Por outro lado, um Aventureiro poderia usar sua Habilidade Especial de *Trapaça* com os modificadores apropriados (dizendo alguma coisa como "Este é um carregamento especial para Lord Azzur, suas peles não valerão nada se nos atrasarem! Sabem bem disso!"). Ou podem usar mágica e simplesmente fazer os chatos desaparecerem. Se uma luta realmente ocorrer, ninguém em Blacksand prestará a menor atenção, exceto talvez por um estranho e corajoso mendigo que incentivará os Aventureiros e então desaparecerá numa viela antes que os guardas possam reconhecê-lo e colocá-lo atrás das grades.

Problemas?

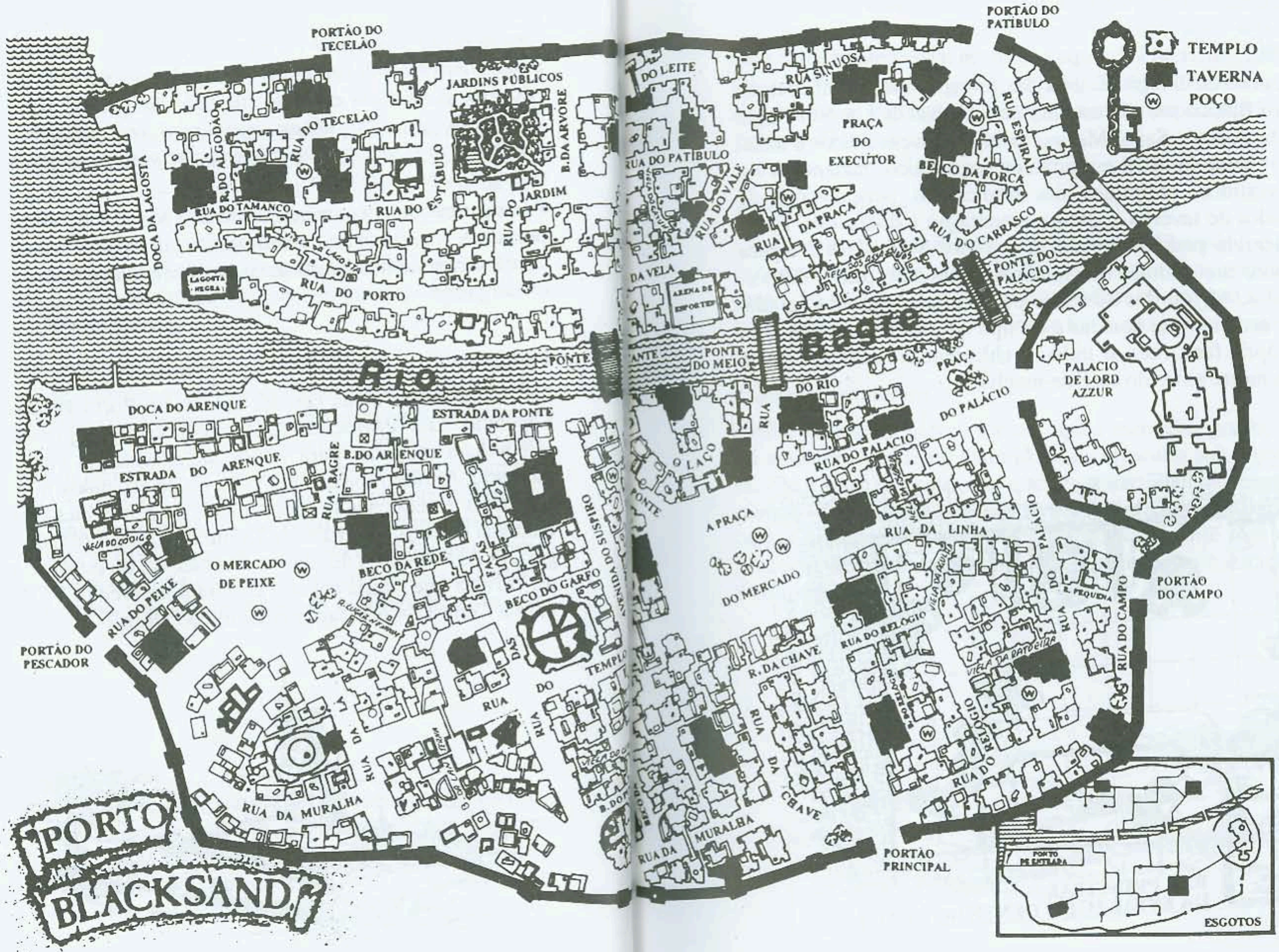
Achamos altamente improvável que os Aventureiros não sejam capazes de vencer os Trolls. Se eles parecerem estar em dificuldade, faça o Capitão da Guarda surgir para uma inspeção. Ele ficará furioso com os Trolls por quererem matar mercadores, e imediatamente tentará acabar com a briga, dizendo:

"O que em Titan vocês idiotas pensam que estão fazendo? Quantas vezes vou ter que dizer que Lord Azzur tem grande consideração para com os mercadores? Esses caras pagam muito dinheiro em taxas todos os anos, muito mais do que vocês, lixo, ganhariam em toda sua vida. Se querem matar alguém, vão procurar algum aventureiro sem dinheiro para pegar. Dêem o fora ou vão alimentar as plantas do jardim de sua Alteza, as carnívoras!"

Por uma pequena contribuição de 200 Moedas de Ouro, ele permitirá a entrada dos Aventureiros na cidade, e dará aos agora subservientes Trolls umas boas chibatadas como parte da barganha.

Vá Para...

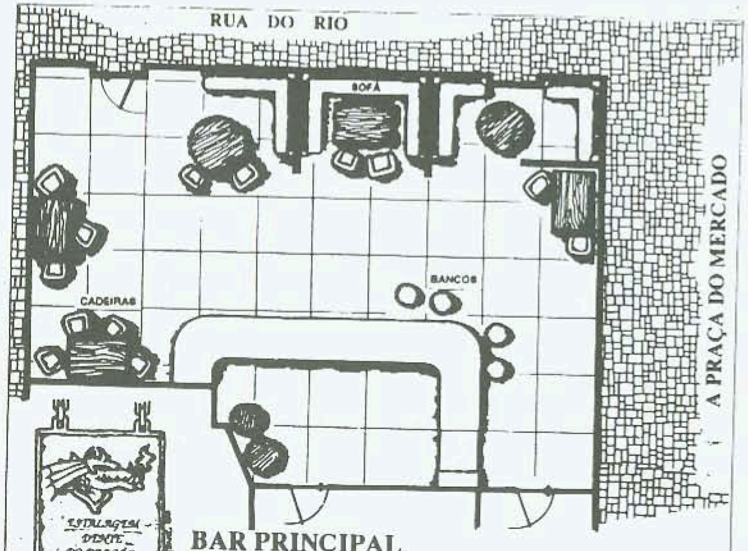
Os Aventureiros e sua carroça entram no Porto Blacksand. Seguindo suas instruções (nós sinceramente esperamos!), eles andam um pouco para o norte até alcançarem a praça do mercado. Abrindo seu caminho através de estábulos, alfaiatarias, lojas e pequenas vendas repletas de gente, eles estacionam sua carroça no jardim da Dente de Dragão (dando uma gorjeta de 5 Moedas de Ouro a um menino de estábulo para ter certeza que ficaria segura) e entram no prédio. Vá direto para a Cena 3 — A Estalagem Dente do Dragão.


PORTO BLACKSAND
TEMPLO
TAVERNA
POÇO
PORTÃO DO TECELÃO
PORTÃO DO PATÍBULO
JARDINS PÚBLICOS
RUA DO TECELÃO
R. DO ALGODÃO
DOCA DA LAGOSTA
RUA DO TAMANCO
RUA DO ESTÁBULO
RUA DO JARDIM
B. DA ÁRVORE
RUA DO PORTO
LAGOSTA NEGRA
DO LEITE
RUA SINUOSA
PRAÇA DO EXECUTOR
RUA ESPIRAL
RUA DO PATÍBULO
RUA DO VALE
BECO DA FORCA
RUA DA PRAÇA
RUA DO CARRASCO
PONTE DO PALÁCIO
DA VELA
ARENA DE ESPORTES
Rio Bagre
PONTE
PONTE DO MEIO
PRAÇA DO RIO
PALÁCIO DE LORD AZZUR
DOCA DO ARENQUE
ESTRADA DA PONTE
ESTRADA DO ARENQUE
B. DO ARENQUE
RUA BAGRE
RUA DO LAÇO
PRAÇA DO PALÁCIO
RUA DO PALÁCIO
O MERCADO DE PEIXE
BECO DA REDE
FACAS
AVENIDA DO SUSPIRO
A PRAÇA DO MERCADO
RUA DA LINHA
RUA DO PALÁCIO
PORTÃO DO CAMPO
R. PEQUENA
RUA DO CAMPO
RUA DO PEIXE
PORTÃO DO PESCADOR
BECO DO GARFO
RUA DO TEMPLO
RUA DO RELÓGIO
R. DA CHAVE
RUA DA CHAVE
VIELA DA PADEIRA
RUA DA LÃ
RUA DA MURALHA
PORTÃO PRINCIPAL
PONTO DE ENTRADA
ESGOTOS

Cena 3 — A Estalagem Dente do Dragão

Local

A Dente do Dragão é uma das tavernas menos infames do Porto Blacksand; não está no mesmo nível da Lagosta Negra ou da Porco e Sapo. Mesmo assim, os Aventureiros a acharão repleta da usual multidão de esqueléticos malandros super-vestidos, entretidos nas tradicionais perseguições de bêbados de taverna, jogatina, ostentação e discussões. Entre a clientela podemos reconhecer vários Meio-Orcs e alguns Goblins movendo-se nas sombras e tentando passar despercebidos. Alguns dos humanos parecem ainda menos agradáveis: cada um dos homens é do tipo de palitar os dentes com a própria faca, roer as unhas e chicotear o camareiro quase até a morte antes do café-da-manhã.



BAR PRINCIPAL
DA ESTALAGEM DENTE DO DRAGÃO

Nós providenciamos um desenho do bar principal para o caso de uma luta começar (você pode ficar surpreso ao descobrir que essa não é nossa intenção desta vez; será por conta dos jogadores se algo assim acontecer aqui). Há bastante cadeiras e mesas para serem jogadas, se necessário; se elas acabarem, sempre há as canecas de cerveja ou, com um empurrão, os próprios Goblins.

Resumo da Trama

Os Aventureiros acham seu contato, Halim Thrumbar, e descobrem o que fazer a seguir. Novos Aventureiros podem se juntar ao grupo. Os Aventureiros podem muito bem se permitir algumas diversões comuns de bar como jogos e brigas!

Lista de Personagens

Halim Thrumbar parece ser um típico mercador gordo, mas há uma surpreendente quantidade de músculos sob a gordura. Ele é forte e atento, tem que ser, para trabalhar como espião no Porto Blacksand. É provável que ele trabalhe para outras pessoas além do Rei Salamon; certamente tem uma grande rede de contatos, mas é um homem de bom coração e é confiável.

É claro que *eles* não sabem disso; ele deve parecer apenas um esnobe, com o cabelo oleoso, pomposo e gordo com um gosto terrivelmente extravagante para roupas finas e perfumes. Quando Thrumbar falar com os Aventureiros, incline-se para perto deles e fale num tom baixo e lento, como que tentando não ser ouvido. Enquanto fala, olhe nervosamente a sua volta a todo momento e dê a impressão de ter muito medo de que todos sejam desmascarados como espiões.

Gregor, o dono da Estalagem Dente do Dragão é um cara alegre e grande, como deve ser um estalajadeiro. Por ser um ex-marinheiro tem o corpo coberto de tatuagens exóticas e fica feliz em entreter os recém-chegados com histórias compridas sobre suas viagens a diferentes partes de Titan, incluindo o Velho Mundo e a distante Khul. Os moradores, que já ouviram essas histórias um sem número de vezes, podem lhe dizer que os detalhes mudam tanto que têm certeza que Gregor inventou a maioria delas; mas são mesmo boas histórias, por isso ninguém se importa. A conversa de Gregor é temperada por tais frases: "como aconteceu comigo um dia em Khul", ou "algo que consegui em Analand". Se alguma vez ele lhe disser "Por falar nisso, eu já lhe contei sobre...", qualquer um com pressa, sabe que chegou a hora de se desculpar e correr para a porta.

Os Moradores não precisam ser descritos individualmente. Eles são rufiões convencidos, de um jeito ou de outro, e a maioria deles mataria a própria avó pelo preço de um garrafão de cerveja Bagre, isso se a Vovó não os pegasse primeiro, é claro.

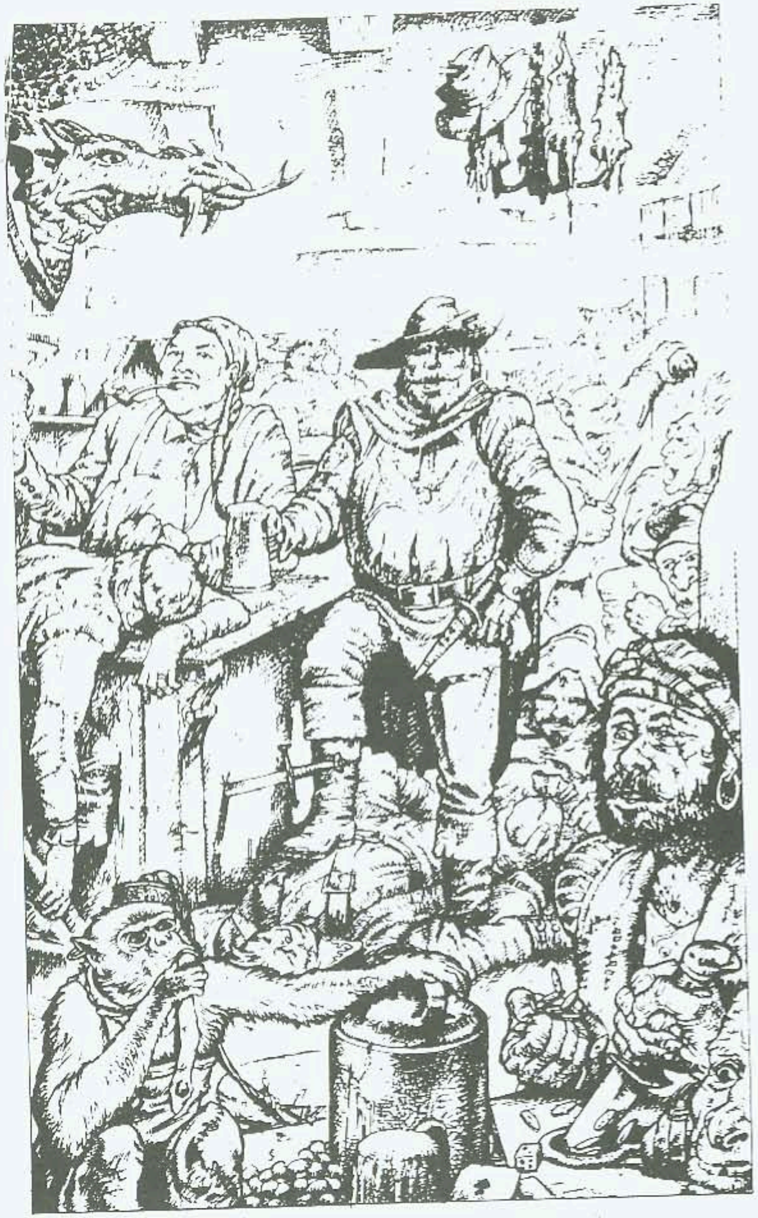
MORADORES cada HABILIDADE 6 ENERGIA 8

Espada ou arma improvisada

Acessórios

Um par de dados, de preferência os viciados que você usou para roubar nas batalhas das Aventuras Fantásticas (brincadeirinha!). Algum dinheiro para apostar. Dinheiro de brinquedo servirá, contanto que haja o bastante para todos que queiram jogar.

Se você está mesmo usando acessórios, por que não providenciar alguma bebida para servir aos Aventureiros? Recomendamos que não sirva cerveja do Porto Blacksand; qualquer um que não esteja acostumado com ela ficará doente por uma semana.



Ação!

A ordem exata destes segmentos dependerá apenas do que os Aventureiros fizerem. Aplique-os quando necessário, ou se algo inesperado acontecer, improvise de acordo com as informações que lhe fornecemos.

1. Halim Thrumbar

Se os Aventureiros forem até o bar e perguntarem sobre Thrumbar, Gregor irá apontá-lo com um grunhido. Por outro lado, se ficarem sentados por algum tempo, o mercador (e espião) se aproximará e se sentará em sua mesa, tentando começar uma conversa:

"Parece que vocês são mercadores ambulantes, pelo que noto, e nunca os vi antes por aqui. Eu mesmo trabalho nesta área; talvez possamos nos ajudar uns aos outros."

Ele não revelará seu nome por algum tempo, porque é muito cuidadoso com quem faz negócios ou trata. Divirta-se assistindo os Aventureiros tentando arrumar um jeito de perguntar se ele é o homem que procuram, antes que ele revele seu nome ao apresentar-se.

Halim tomará conta da carroça dos Aventureiros, fazendo parecer, para qualquer um vigiando o pequeno grupo, que comprou suas mercadorias. Ele também dirá como encontrar Nicodemus (acreditando que eles precisem saber. O Aventureiro, que esteve ali antes, em *A Cidade dos Ladrões*, deveria ser capaz de achar o feiticeiro por si mesmo). Suas indicações são as seguintes:

"Eu ouvi dizer que o velho gosta de ficar consigo mesmo hoje em dia. Acho que cansou de gente batendo a sua porta a cada dois minutos para pagar uns trocados por ter uma verruga removida. Saiam daqui, voltem à Praça do Mercado e peguem a Rua da Ponte, a que leva ao canto nordeste. Isso os levará à

Ponte Cantante. Vocês não podem errar, é a que tem os crânios. Ele vive numa choça sob a ponte, neste lado do rio. Eu devo avisá-los sobre manter o melhor comportamento. Ele anda irritadiço hoje em dia e não recebe bem visitantes que aparecem sem serem anunciados."

Os Aventureiros podem querer conversar com Halim sobre Blacksand.

"Meu conselho, cavalheiros, é passar o menor tempo possível aqui. É um lugar enganador. Praticamente todo mundo que vocês encontrarem estará tentando enganá-los de algum jeito. Apenas façam o que têm para fazer e dêem o fora."

Se perguntado sobre Xortan Throg, Halim dirá que nunca ouviu falar do homem (de verdade), e indagará por que os Aventureiros querem saber dele. Depende dos Aventureiros se vão dizer a verdade ou não, se é que dirão qualquer coisa a ele. Halim é honesto, e um dos poucos habitantes de Blacksand que não se encaixa em sua própria definição do maldito lugar.

2. Novas Caras

Se você ainda tem alguns Aventureiros para colocar no jogo, esse é o momento ideal. Quem eles são depende do seu poder criativo combinado com o dos jogadores. Talvez sejam antigos camaradas de aventuras dos heróis, guerreiros que ficaram um tempo em Blacksand para um descanso de sua vida heróica. Estariam apenas passando, tendo acabado de descer de um navio, a caminho de algum outro lugar? Também podem ser simples moradores, que conversam com os Aventureiros parecendo se dar bem com eles e que estão preparados (se confiáveis) para ajudar.

3. Febre de Jogo

Se os personagens de Grimbold Tornhelm ou Gordo Brondwyn (qualquer outro mal-afamado ladrão ou um Anão) estiver no grupo, há uma boa chance de quererem se juntar a algum dos jogos de dados. Os outros Aventureiros provavelmente estarão ansiosos para prosseguir viagem, mas o jogo pode estar no sangue de um homem, especialmente se ele é orgulhoso de sua habilidade em trapacear. Ao primeiro sinal de interesse de um dos Aventureiros, três moradores, todos do tipo indecoroso, os convidam para um jogo.

O jogo de dados é muito simples. Cada personagem decide quanto vai apostar na rodada. Então cada um deles joga dois dados, e quem tirar os pontos mais altos leva todo o dinheiro. A própria simplicidade! Se dois ou mais jogadores se igualarem nos pontos altos, devem dividir o dinheiro entre si. Se a quantia não puder ser dividida igualmente, a diferença deverá ser colocada na próxima rodada.

Há um ponto que talvez você deva saber: *todo mundo trapaceia*. Para simular isso (se você não tem dados viciados, nem sabe como viciá-los), quando quiser trapacear em uma rodada, use quatro dados e escolha os dois com melhores pontos. Em cada rodada os Aventureiros podem tentar descobrir os

moradores trapaceando. Para fazer isso, um Aventureiro precisa ter sucesso numa jogada de *Conscientização*.

Se eles mesmos quiserem trapacear, devem ter uma jogada de *Truque de Mãos* bem-sucedida, ou então *Testar a Sorte* (com a dedução normal de 1 ponto de SORTE por cada tentativa). Se um Aventureiro perceber um morador trapaceando, pode decidir acusá-lo. Isso começará uma briga, sem nenhuma outra saída. Igualmente, se um Aventureiro falhar ao tentar trapacear, os moradores podem acusá-lo. Isso pode acontecer conforme o seu julgamento; podemos sugerir que se deixe o Aventureiro continuar por uma ou duas vezes antes de acabar com sua diversão! Além disso, já que os moradores sabem que começará uma briga, eles só se preocuparão em acusá-lo se o Aventureiro vencer a rodada. Senão, vão fingir que não viram nada.

4. Brigas no Bar!
Uma vez começada a briga, todos na estalagem se metem. Já que os Aventureiros terão armaduras e boas armas, se darão muito melhor que os moradores; então dê a cada um deles dois moradores para enfrentar ao mesmo tempo. Se tiver miniaturas disponíveis, pode montar a briga e usar as mesas, cadeiras e canecas de cerveja como armas também. Lembre-se de que as mesas precisam de uma jogada de Habilidade de *Força* antes de serem lançadas.

Quando tudo se acalmar, a destruição produzida pela briga parecerá bem séria. Gregor fingirá que está muito zangado com os Aventureiros (se ainda estiverem lá) e exigirá pagamento pelo estrago. Se eles aceitarem pagar sem especificar nenhum valor, Gregor pedirá 50 Moedas de Ouro; mas se houver problemas com o pagamento, Halim Thrumbar intervirá, dizendo que os Aventureiros são seus amigos e prometendo acertar tudo com o dono. Então jogará os Aventureiros porta afora e dirá para acabarem o que vieram fazer sem perder mais tempo.

Problemas?
Se os Aventureiros começarem a ter problemas durante a briga, faça Gregor gritar "A Guarda está chegando!", o que fará o bar se esvaziar num piscar de olhos. Os Aventureiros devem perceber a dica e desaparecer também. Se forem muito lentos para sair, faça com que Halim Thrumbar os arraste para fora.

Vá Para...
Leva-se apenas alguns minutos para se dar a volta na Praça do Mercado e ir até a Ponte Cantante onde Nicodemus vive. Se os Aventureiros decidirem vadiar pela cidade, use um dos curtos encontros para passar o tempo detalhados na Cena 5; senão, vá direto a Nicodemus e à Cena 4.

Cena 4 — Sob a Ponte Cantante

Local

A Ponte Cantante é uma das mais nojentas visões do Porto Blacksand — e isso tem uma razão de ser. Suas fracas pranchas de madeira, enrugadas pelo tempo e muito remendadas, parecem estar prontas a quebrar sob os pés de algum viajante desavisado, fazendo-o afundar nas águas do rio Bagre. Da água sobe um fedor pútrido de lixo decomposto, que bóia lentamente até a baía, onde pelicanos doentes colhem seus pedaços.

Ladeando o caminho da ponte, há uma avenida de crânios embranquecidos; alguns deles não de humanos, mas vários com grandes presas e chifres ameaçadores. O pior de tudo é o vento passando pela estrutura em escombros, com seus ornamentos macabros fazendo um lamento fúnebre, um assovio horrível, que se não se desfizesse logo ao sair da ponte, certamente levaria todos em Blacksand à loucura em apenas um dia.

Na ponta sudeste da ponte (a mais próxima), um conjunto de degraus de madeira apodrecida leva a uma pequena choupana construída em meio às fundações, sob a ponte. Enquanto os Aventureiros descem, certamente notam as palavras "MANTENHA DISTÂNCIA" rabiscadas na porta, em grandes letras vermelhas, e em várias línguas. Mesmo assim, eles devem bater e depois de algum tempo e de vários gritos abafados de "Tudo bem, tudo bem, já vou!", a porta se abre, para revelar um velho de barbas brancas e um surpreendentemente bem arrumado estúdio de feiticeiro.

Resumo da Trama

Os Aventureiros conhecem Nicodemus e conseguem mais informações sobre Xortan Throg, Carsepolis e outros assuntos.

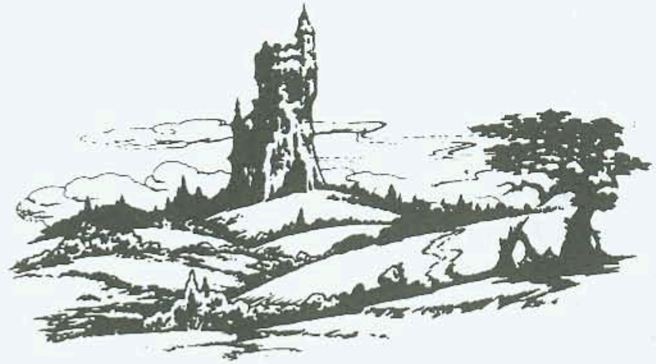
Lista de Personagens

Nicodemus é um dos maiores feiticeiros em Allansia, embora nunca se diga isso ao vê-lo (algumas de suas aventuras são contadas em *Titan*, se quiser saber mais). Ele é um homem gentil, mas ficou cansado de ser seguido por pessoas tentando aproveitar-se dele a toda hora.

Como resultado, mudou-se para um lugar onde apenas os muito desesperados, ou necessitados, iriam procurá-lo. Ele não tem paciência para pedidos tolos (as pessoas realmente queriam tirar suas verrugas e encantar suas espadas), mas leva muito a sério um pedido importante. Personifique-o como um velho um pouco cambaleante, que se confunde de vez em quando e tem o hábito de perder-se em meio a longas explicações e esquecer-se do que estava falando. Por trás de tudo isso existiria uma mente brilhante, se ele ao menos conseguisse se concentrar.

Acessórios

Nesta cena, você será Nicodemus, então consiga um chapéu alto e pontudo e uma longa barba branca (um cone de jornal enrolado e pintado de preto e um pouco de algodão devem servir). Você também pode querer ter alguns acessórios de feiticeiro a mão, como um bastão, uma cabeça encolhida e um pote com sapos vivos, mas Nicodemus não precisa disso de verdade.



Ação!

Mais uma vez, essa seção está dividida em vários segmentos que devem cobrir todas as possibilidades abertas para os Aventureiros.

1. Entrando

Se o Aventureiro que visitou Blacksand em *A Cidade dos Ladrões* estiver com o grupo, entrar não vai ser problema. Nicodemus (você) dirá:

"Meu caro jovem! Como é bom vê-lo de novo. Seja bem-vindo! Eu sei que foi bem-sucedido em sua missão porque muito mal desapareceu do éter mágico com a destruição do infernal Zanbar Bone. Sinto terrivelmente sobre a confusão com o pó, mas eu sabia que os deuses o ajudariam a escolher bem. As coisas acontecem na hora que devem, eu sempre digo. Entre, entre! O que está fazendo aqui de novo? Mais problemas, eu garanto. Me conte... e quem são esses seus bons amigos?"

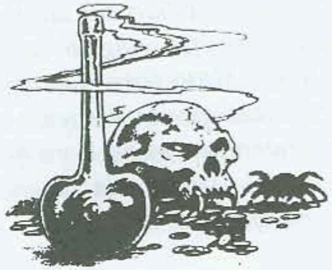
Mas, se Nicodemus não conhecer nenhum dos Aventureiros, eles terão algum problema para entrar:

"Quem vocês pensam que são, incomodando um pobre velho dessa maneira? Como se eu já não tivesse muito o que fazer, impedindo esse rio horrível de entrar em minha casa, e isso sem que nenhum visitante me perturbe. Mas vocês não cheiram tão mal quanto a água do rio, portanto não devem ser moradores. Falem o que querem e sejam bem rápidos! Se não tiverem uma boa razão para me perturbar, então me ajudem, senão vou transformar todos vocês em espinhelas e jogá-los, trancados, estocados, em barris, dentro do rio! Eu sempre quis saber quanto tempo uma criatura viva poderia sobreviver nessa água nojenta! Bem, falem!"

Felizmente eles só têm que dizer que estão numa missão urgente para o Rei Salamon e entrarão rapidamente; a porta se fechará e será trancada. Mesmo que os Aventureiros não tenham visto qualquer cadeira à volta de Nicodemus, agora haverá muitas delas para que todos se sentem.

2. Explicando a Busca

Depende dos Aventureiros explicar a Nicodemus o que estão tentando fazer, e então pedir qualquer ajuda que desejem. Algumas das respostas que ele pode dar estão colocadas a seguir. Você pode não precisar de todas elas, dependendo do que os Aventureiros dirão e pedirão.



3. Sobre Xortan Throg

"Bem, eu o conheço, é claro. Você não pode ser um bom feiticeiro sem chamar a atenção de seus companheiros mágicos. São os gênios, sabem, eles são mesmo terríveis fofoqueiros, às vezes agem como um verdadeiro bando de mulheres de pescadores. E se vocês nunca viram mulheres de pescadores fofocando, então vão até as docas uma manhã. Juro que não vão acreditar até que tenham ouvido por si mesmos.

"Agora, onde eu estava? Oh, sim, Xortan Throg. Ele parecia ser um homem inofensivo, ao menos até esse problema com a princesa. Mantinha-se fechado em si mesmo. Mas esse é o problema com os feiticeiros, sabem. Algumas das coisas com que mexem podem levar anos para funcionar, então, ficam assim, quietos como ratos de igreja, até que de repente acham o que estavam procurando e causam uma tremenda confusão para todo mundo! Chocante, eu sei, mas é isso que são feiticeiros para vocês. Meu conselho para quem pergunta: fiquem longe deles. São um bando muito estranho."

4. Onde está Throg?

"Ah, agora eu posso *ajudá-los. Sabem, ele vive aqui. Não* aqui, *na cidade, em Blacksand! Bem, não exatamente em Blacksand, suponho. Para ser totalmente correto, é mais sob ela. Pelo que sei, ele tem uma paixão pela antiga Carsepolis e vem investigando suas ruínas. Deve ser a única pessoa em*

Allansia a ter uma casa mais desagradável do que a minha! Ainda assim lhe serve bem. Ele tem feito alguns negócios com a Gente-Peixe — são seres de olhos arregalados com um bocado de pés, não as Sereias que têm rabos. Há uma pequena colônia deles, em algum lugar sob o porto, creio eu, apesar de eu não ter ouvido exatamente onde seria. A melhor dica é procurar algumas das antigas comportas nas docas, mas terão que esperar até a noite. Durante o dia a guarda da cidade é muito dura com os contrabandistas que tentam evitar pagar os impostos, mas à noite o velho Azzur não parece se importar que eles se esgueirem para onde bem entenderem. Ele gosta muito de rum. Sabem, certa vez ele... ôpa, lá vou eu de novo! Sobre o que estávamos falando?"*

5. Sobre Carsepolis

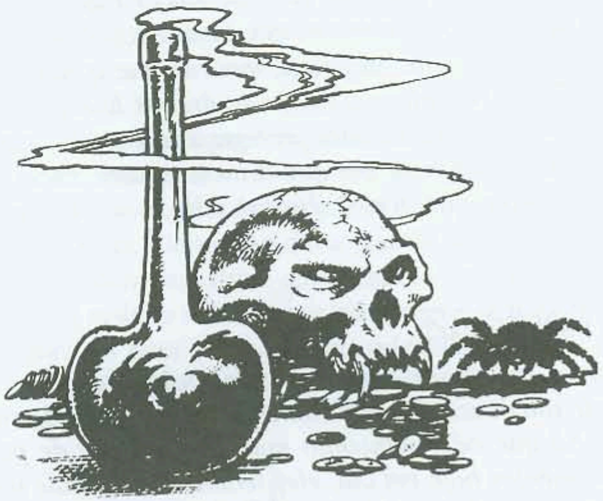
"Sim, história triste, essa. Era aqui, sabem. A maior e mais brilhante cidade de toda a Allansia. Vocês devem ter visto algumas de suas ruínas ao se aproximarem de Blacksand, embora a maioria das que ficavam sobre o solo tenha sido depenada, por causa do material para construção. Não sobrou muito. Então, deixe-me ver, deve ter sido há uns 300 anos. Houve uma grande guerra, a Guerra dos Feiticeiros, como tenho certeza que alguns de vocês devem saber, e Carsepolis foi sitiada pelo Exército do Caos Obsceno.

"Depois da guerra ela foi socorrida, mas a cidade estava tão destruída que todos a abandonaram; a não ser os mais pobres

de seus habitantes. Eles ficaram e depois de algumas gerações se organizaram e construíram este lugar. Algo com o qual as Forças do Caos ficariam felizes, mais do que quando destruíram o lugar. Mas, este é o nosso destino de humanos. Parece que lutamos duramente para proteger algo e então, apenas alguns anos depois, deixamos que se torne exatamente o que tentamos impedir que fosse! Típico! Ah, bem. Alguma coisa mais?"

6. Ele Pode Ajudar?

"Hummm, vamos ver. Um ou dois de vocês parecem ter se machucado um pouco. Eu naturalmente posso cuidar desses arranhões. Só que não mantenho mais um estoque de poções e encantamentos hoje em dia, eles seriam uma grande tentação para meus vizinhos rufiões. Não que eu tivesse qualquer problema em expulsá-los, mas não vejo por que eu deva me preocupar com isso. Se eles souberem que não tenho nada de valor, me deixarão em paz. Eu ainda posso fazer essas coisas, é claro, mas leva muitos dias, às vezes semanas. Se eu fosse vocês, iria direto atrás de Xortan Throg. Quanto mais tempo lhe derem, mais provável que ele descubra suas presenças aqui e tome precauções para impedir que vocês interrompam suas, erm, atividades."



7. Como matar Xortan Throg?

"Boa pergunta, boa pergunta! Sabem, com alguns feiticeiros — como o velho Zanbar Bone, por exemplo — é bem direto, porque eles são tão confiantes em sua proteção mágica que deixam todo mundo saber quais são as poucas coisas que os matariam. E os demônios que eles usam, provavelmente, arrumarão as coisas de jeito que quem tenha essas pistas achará sua missão bem fácil. Pequenos pedintes espertos, é o que são, por isso eu nunca entrei nessa bobagem toda.

"Agora, Throg, sendo o assunto em questão, é um homem comum, feito eu e vocês. Uma faca entre suas costelas o deixará bem morto. Chegar perto o bastante para dar o golpe, esse é o problema. Ele terá toda uma coleção de feitiços prontos para jogar em vocês. Não, meus amigos, sinto muito, mas essa é uma coisa que terão de descobrir por si mesmos. Aqui não existem respostas fáceis. Vamos rezar para que os deuses pensem em lhes dar sua proteção e guiar suas mãos. Está mesmo na hora deles ficarem do nosso lado."

Nicodemus responderá a quaisquer outras perguntas de modo parecido (quer dizer, dando muitas voltas). Enquanto os Aventureiros forem polidos, ele se manterá bastante amigável e cuidará de seus ferimentos se necessário (coloque a ENERGIA de todo mundo de volta à pontuação *Inicial*), mas ele não pode oferecer nenhuma outra ajuda, além da informação. Não os acompanhará para dentro dos esgotos, pois está muito velho para esse tipo de coisa.

Problemas?

Se os Aventureiros forem rudes com Nicodemus, ele pode lhes causar pequenos problemas: verrugas e furúnculos, ou talvez um nariz supercomprido, para lhes ensinar boas maneiras. Se forem tolos o bastante para atacá-lo, ele cumprirá sua ameaça: transformar alguns deles em peixes e jogá-los no rio para ver quanto tempo vivem (cerca de cinco minutos). Alguém tão estúpido e mal-educado merece que qualquer coisa lhe aconteça.

Se houver algum mágico como Rangor no grupo, ele pode pedir que Nicodemus lhe ensine alguns feitiços. Isso é um pedido aceitável, ao qual Nicodemus sorrirá e responderá assim:

"Bem, muito gentil de sua parte pedir isso, jovem, mas não sou um bom professor. Sou muito mal-humorado, sabe, ao menos era o que meu antigo mestre dizia. Você estaria muito melhor numa daquelas belas escolas em Salamonis. Depois de 5 anos, mais ou menos, você seria bom o bastante para fazer as coisas por si mesmo. Então volte aqui e, se eu ainda estiver vivo, lhe mostrarei um livro ou dois. Que tal esse trato?"

Vá Para...

Nicodemus insistirá para que os Aventureiros fiquem com ele até o anoitecer. Ele os alimentará e curará suas feridas. Se quiserem sair mais cedo e você tiver vontade de montar um incidente ou dois em Blacksand, vá para a Cena 5. Senão, Nicodemus conversará a tarde inteira e então, com um último aviso, os porá para fora depois de escurecer:

"Lembrem-se, quanto mais rápido chegarem a ele, menos tempo ele terá para se preparar para sua chegada. Se tiverem sorte, ele ainda não sabe que estão aqui, mas não percam tempo! Boa sorte!"

Seguindo as instruções de Nicodemus, os Aventureiros atravessam a Ponte Cantante e viram à esquerda, na Rua do Porto. Passam pela Taverna da Lagosta Negra, onde as luzes estão piscando em meio ao som de mesas quebrando e pancadas surdas, e chegam ao Porto da Lagosta (Cena 6).

Cena 5 — As Ruas do Porto Blacksand

Nota especial

Se estiver com vontade de inventar suas próprias cenas, aqui é o lugar ideal para introduzi-las. Os Aventureiros têm muito tempo para matar até escurecer e podem passar esse tempo explorando Porto Blacksand. Você achará a ajuda de *Titan* e *A Cidade dos Ladrões* útil para a criação dessas cenas. Por outro lado, você pode usar um ou mais desses incidentes, completando você mesmo os detalhes:

1. Passes, Por Favor!

Uma dupla de guardas da cidade, um Humano e um Meio-Orc, ambos usando uniformes negros e carregando uma alabarda, pára um dos Aventureiros e pede por seu passe de Dia Santo. Na verdade, isso não existe oficialmente; os guardas podem vender um passe por 200 Moedas de Ouro, se o Aventureiro desejar. Se ele não quiser, bem, uma briga irá avivar os guardas, afinal seu registro de prisões está mesmo baixo por hoje.

2. Pega Ladrão!

Numa rua do mercado repleta de gente, um dos Aventureiros (não o que tenha a habilidade de *Conscientização*), de repente sente uma mão se infiltrando em sua bolsa de cinto. O pequeno e esquelético batedor de carteiras corre como o diabo, esquivando-se em meio à multidão, até desaparecer numa esquina. Se os Aventureiros tentarem persegui-lo, vão ter muito trabalho para atravessar a multidão diária do mercado. Se eles virarem alguma mesa, ou derrubarem qualquer produto, poderão ter que pagar por eles, para acalmar a multidão. Ah, sim, o batedor de carteiras roubou 8 Moedas de Ouro.

3. Ei, Senhor!

Enquanto o grupo vagueia pelas ruas do Porto Blacksand, um dos Aventureiros sente um insistente puxar em seu cinto. É um moleque de rua, podendo ser tanto menino quanto menina, é difícil identificar. Há um pequeno cachorro, parecendo um rato, em seus calcanhares, e o que quer é uma moeda para comprar comida, o que se nota por sua mão estendida e pelo jeito com que sua outra mão aponta para a boca. Se o Aventureiro o afastar, ele imediatamente começará a gritar em alto e bom tom, acompanhado pelo frenético latir, igualmente alto, do cachorro. Os vendedores locais e lojistas terão alguma coisa a dizer, ao Aventureiro, sobre como tratar corretamente as crianças.

É claro que se o Aventureiro der uma moeda à criança, logo será parado por outra, e mais outra e mais outra, até uma verdadeira multidão de crianças, aparentemente famintas, andar atrás dele, com as mãos estendidas pedindo dinheiro! (Ao chegar a hora do chá, as crianças desaparecerão subitamente, como se nunca estivessem estado ali.)

4. Ei, Baixinho!

Use esse incidente se houver um Anão no grupo. Quando virarem uma esquina, uma dupla de humanos muito grandes e fortes, encostados numa parede, decide abusar do Anão por sua altura, fazendo piadas sobre precisar de saltos para coçar a cabeça, ser preso numa corrente e usado como colar, e assim por diante. Enquanto ninguém os ameaçar, continuarão a dizer essas e outras hilariantes gracinhas. Entretanto, estando desarmados, ao primeiro sinal de problemas, eles fugirão! (O incidente pode ser usado, com variações, para um Elfo, um guerreiro bárbaro ou qualquer outro que seja um pouco diferente.)

5. Cuidado Aí Embaixo!

Um balde cheio de coisas incrivelmente escorregadias e malcheirosas é jogado de uma das janelas, justo quando um dos Aventureiros está passando. O homem na janela olhará para baixo, fungará e lembrará que gritou um aviso, é bem verdade, antes de fechar a janela com força. O Aventureiro está completamente coberto com isso, e cheira extremamente mal. As pessoas começarão a olhá-lo esquisito e as crianças pequenas fugirão dele na rua. (Engraçado mesmo é que, quando o grupo descer aos esgotos, este personagem não precisará diminuir sua HABILIDADE em 1 ponto, pois já estará bem acostumado com o cheiro!)

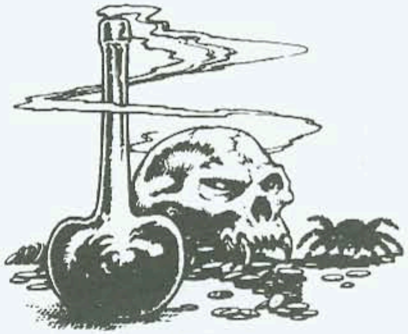
Vá Para...

Quando escurecer, os Aventureiros seguirão seu caminho para o Porto da Lagosta. Vá direto para a Cena 6.

Cena 6 — Porto da Lagosta

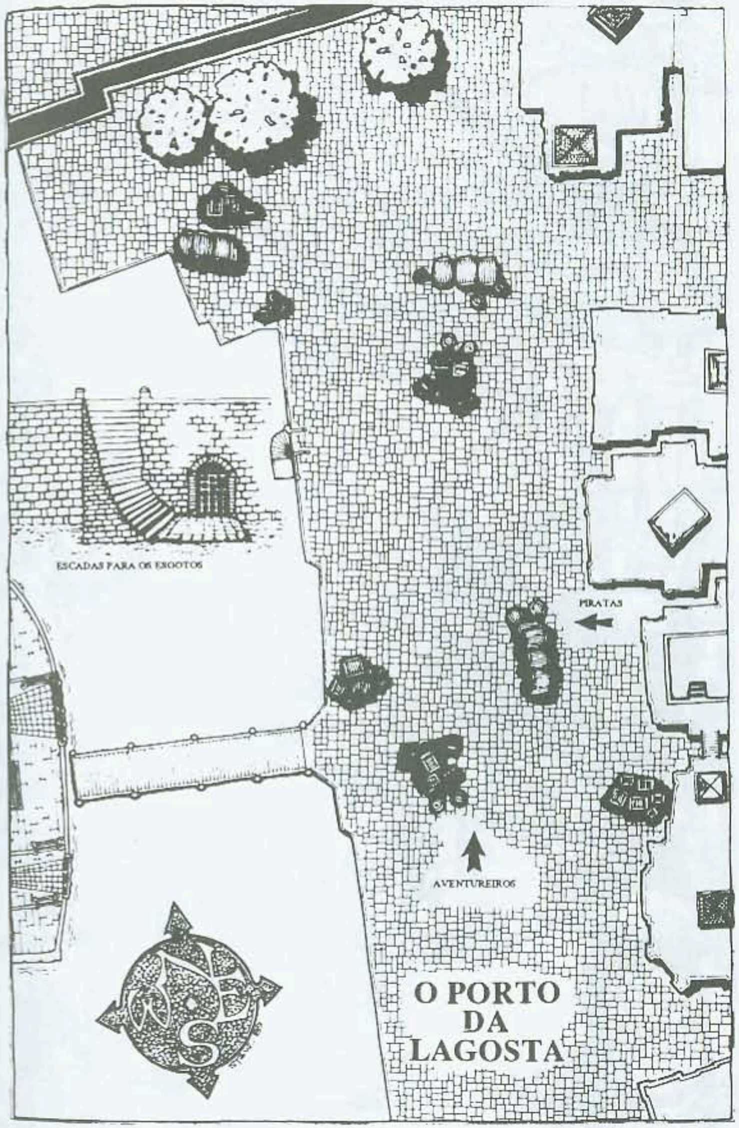
Local

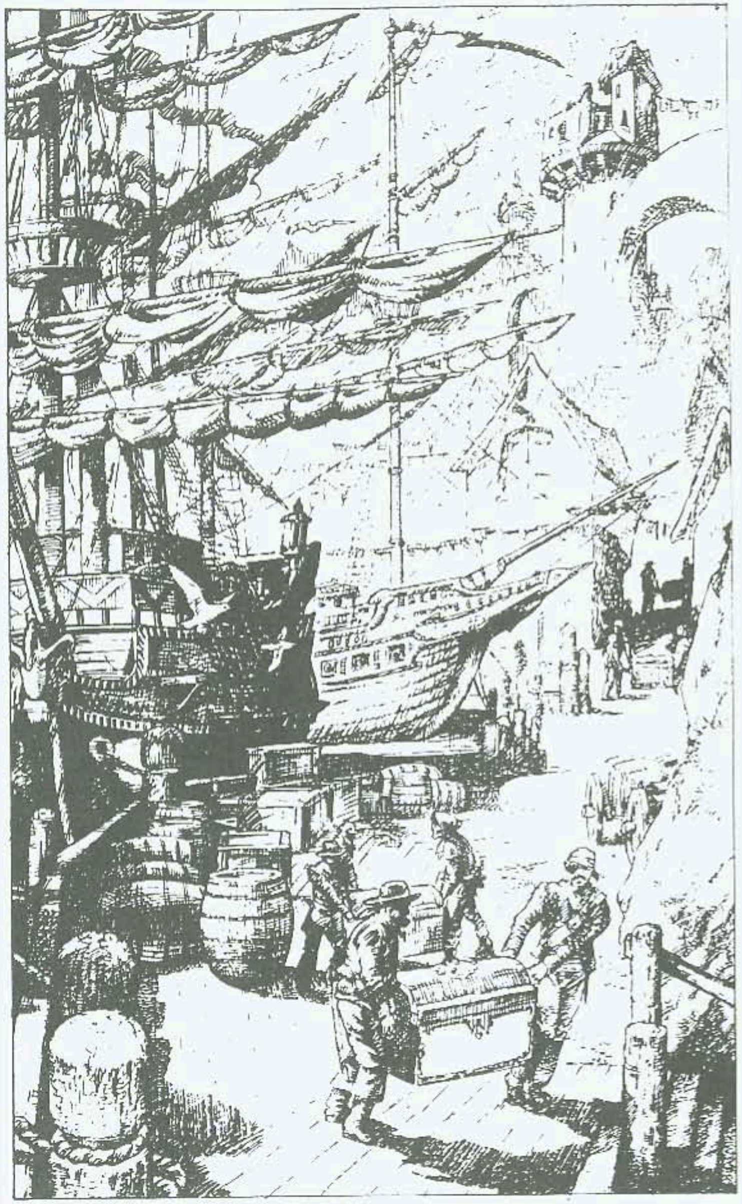
As docas do Porto Blacksand vivem em grande atividade durante o dia, com navios chegando de todos os cantos do mundo, trazendo mercadorias e passageiros. Entretanto, quando a noite cai, a população desaparece em suas choupanas e choças, nas tabernas, ou se encolhe num canto em algum beco. As únicas pessoas que se movimentam no escuro não planejam nada de bom ou são membros da guarda da cidade — podem ainda ser Aventureiros, procurando um jeito de descer aos esgotos, em perseguição a um feiticeiro encrenqueiro.



Grandes e graciosos navios piratas estão ancorados no porto. Alguns famosos, como *O Cisne Negro* e *O Peixe-Espada*, cujos nomes são mencionados com medo e respeito através dos doze mares de Titan. Mas seus desprezíveis capitães não são nem lembrados, pelo pavor de que a simples menção de seus nomes faça aparecer bucaneiros maus!

Próximo aos navios ficam pilhas de caixas e barris. Nossos Aventureiros escorregam entre eles, esperando escapar do olhar atento dos guardas da cidade, caso apareça algum. Pro-





curam pelas comportas que Nicodemus disse ser o melhor caminho de entrada. Param de repente, vendo movimento à frente. Um pequeno grupo de pessoas, obviamente piratas, devido a suas roupas e jeito de andar, caminha cuidadosamente pelo porto; carregam, entre eles, dois grandes baús. Andam silenciosamente até alguns degraus no final das docas.

Nas águas do porto, uma cabeça escamada, com grandes olhos redondos, aparece na superfície e gesticula chamando os homens para a frente. Os piratas descem a escada. Há um barulho, quando um portão de ferro enferrujado abre e eles desaparecem de vista. Numa ruazinha que vai dar no porto, os Aventureiros podem ver um grupo parecido de figuras carregando mais dois baús.

Resumo da Trama

Os Aventureiros vêem alguns piratas entrando nos esgotos, guiados por Homens-Peixe. Eles podem escolher entre derrubar ou matar os piratas, e então se disfarçar de piratas ou segui-los a distância.

Lista de Personagens

Um grupo de Piratas — exatamente um, por Aventureiro. Eles não terão chance de falar nada, simplesmente andam de modo cambaleante e com passos largos, como se tivessem acabado de voltar de mares revoltos.

PIRATAS cada HABILIDADE 8 ENERGIA 10
Espada (cutelo)

Um Homem-Peixe. Essas criaturas são meio peixe e meio homem, como resultado de algumas experiências horríveis e loucas que um feiticeiro mal fez há muitos anos. Mas, dife-

rentemente dos Tritões, que são homens até a cintura e peixes daí à ponta do rabo. Os Homens-Peixe têm a cabeça e o corpo de um peixe grande, mas com braços e pernas finos e magros; todo o corpo é coberto por escamas amarelo-esverdeadas, e seus dedos e pés têm membranas.

Homens-Peixe podem respirar tanto ar quanto água, mas precisam manter suas peles úmidas. Falam de modo gorgolejante, como se cheios de água do mar. Tente falar enquanto gargareja ou sopra num tubo de borracha preso a uma garrafa d'água, e verá o que queremos dizer. Normalmente estão armados com tridentes e são inimigos hábeis, sobretudo na água. O Homem-Peixe não se envolve em nenhuma luta com os piratas.

Acessórios

Duas grandes e pesadas caixas, e um cheiro bem forte de peixe. Deixamos por sua conta a maneira de representar este último.

Ação!

Use o segmento, ou segmentos, que se apliquem às ações dos seus Aventureiros:

1. Os Piratas

Os Aventureiros não podem atacar o primeiro grupo de piratas sem que o segundo os veja; porém, uma vez que o primeiro grupo desapareça, emboscar o segundo grupo será fácil. Neste momento os Aventureiros têm três claras opções. (1)

Podem atacar o segundo grupo de piratas e então se passar por eles. (2) Podem seguir o segundo grupo, mantendo-os a vista. (3) Podem esperar até que os piratas tenham ido embora e só então entrar nos esgotos.

Se os Aventureiros escolherem atacar, haverá uma luta. Os piratas serão pegos de surpresa e ainda estarão carregando os baús quando forem emboscados. Por isso, os Aventureiros têm direito a um ataque sem oposição contra os piratas antes que os últimos possam sacar suas espadas. Depois disso, ocorrerá uma luta comum, com cada Aventureiro enfrentando um oponente armado com um cutelo (trate-o como uma Espada da Tabela de Danos da página 155). Uma vez tendo se livrado dos piratas, os Aventureiros poderão colocar os estranhos chapéus, pegar os cutelos, lenços ou tapa-olhos para completar seus disfarces improvisados, antes de entrarem nos esgotos.

2. Os Baús

Sendo curiosos e um tanto gananciosos, os Aventureiros podem querer saber o que há nos baús. (Quer dizer, eles podem abri-los e olhar, mas só depois que a luta terminar.) O primeiro contém várias ervas, temperos e animais mortos: exatamente o tipo de coisa que os feiticeiros usam em suas poções. O outro contém armas, espadas e punhais; alguém está obviamente estocando material para um pequeno exército.

3. O Homem-Peixe

Se os Aventureiros estiverem se passando por piratas, eles descerão as escadas carregando os baús. Quando estiverem fazendo isso, o Homem-Peixe aparecerá na água e acenará para eles. "Sigam-meee", gorgoleja para eles. "Coollloo-quemmm os baúús ondeee eeeuuu lhessss mostraaar e serão paaagoos coomooo prommeeetiido!"

Então, o Homem-Peixe segue pela passagem para dentro dos esgotos, olhando de vez em quando para trás a fim de certificar-se de que os Aventureiros o seguem.

Problemas?

Os Aventureiros podem ser tolos o bastante para atacar o primeiro grupo de piratas. Se fizerem isso, você deve cuidar da luta deste modo: na primeira série de ataque, os Aventureiros pegam os piratas de surpresa e têm um ataque sem oposição. Na segunda e terceira séries de ataque, o primeiro grupo de piratas luta normalmente com os Aventureiros, enquanto o segundo grupo larga seus baús e corre para eles. Na quarta série de ataque, o segundo grupo de piratas chega e cada Aventureiro deve lutar contra dois piratas ao mesmo tempo (a menos que já tenha matado seu primeiro oponente, tendo agora que confrontar o outro).

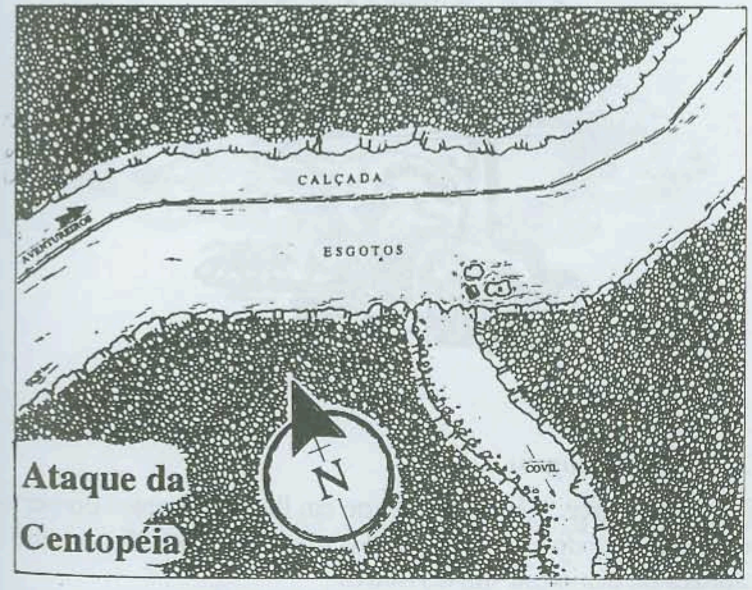
Vá Para...

Os Aventureiros descem para os esgotos, o Homem-Peixe andando à frente, fazendo um som de tapas quando as membranas de seus pés batem nas pedras molhadas. O cheiro se torna fétido, uma mistura de todos os cheiros ruins conhecidos no mundo. De agora em diante todos precisam diminuir 1 ponto de sua HABILIDADE e também de todas as suas Habilidades Especiais (a menos que algum dos Aventureiros tenha tido um encontro com alguma coisa nojenta vinda do céu! Veja na cena anterior). Enquanto prosseguem, mais Homens-Peixe aparecem, como vindos do nada, para escoltá-los e os Aventureiros são guiados para as profundezas abaixo do Porto Blacksand. Avance para os muitos horrores da Cena 7!

Cena 7 — Uma Centopéia Gigante

Local

No sistema de túneis sob a cidade, os Aventureiros andam numa longa calçada bem pavimentada, que segue a margem da água do esgoto. Os Homens-Peixe, se estiverem com os Aventureiros, ficarão na água, mas com suas cabeças acima da superfície (nenhum peixe que se preza respira a água dos esgotos do Porto Blacksand, a menos que seja absolutamente necessário!). No início, os Aventureiros pensarão que os esgotos do Porto Blacksand são extremamente bem construídos, mas qualquer um fazendo uma jogada bem-sucedida de *Conhecimento do Mundo* perceberá que estão andando pelas docas da antiga Carsepolis! As pessoas do Porto Blacksand simplesmente construíram sobre a antiga cidade, usando suas ruas esquecidas como seus esgotos.



Embora seja bem escuro no túnel, há luz suficiente — vinda da entrada, de uma abertura ocasional no teto e de uma espécie de alga luminosa que decora as paredes — para que os Aventureiros vejam aonde estão indo sem precisarem usar lanternas. Personagens com *Visão no Escuro* não terão qualquer problema.

Resumo da Trama

Os Aventureiros encontram uma Centopéia Gigante nos túneis. O que acontece depende das escolhas feitas na última cena.

Lista de Personagens

5 Homens-Peixe. Não se preocupe em lhes dar nomes ou personalidades individuais — os Aventureiros não são mesmo capazes de distinguir um do outro.

Uma Centopéia Gigante, do tamanho de uma carruagem grande

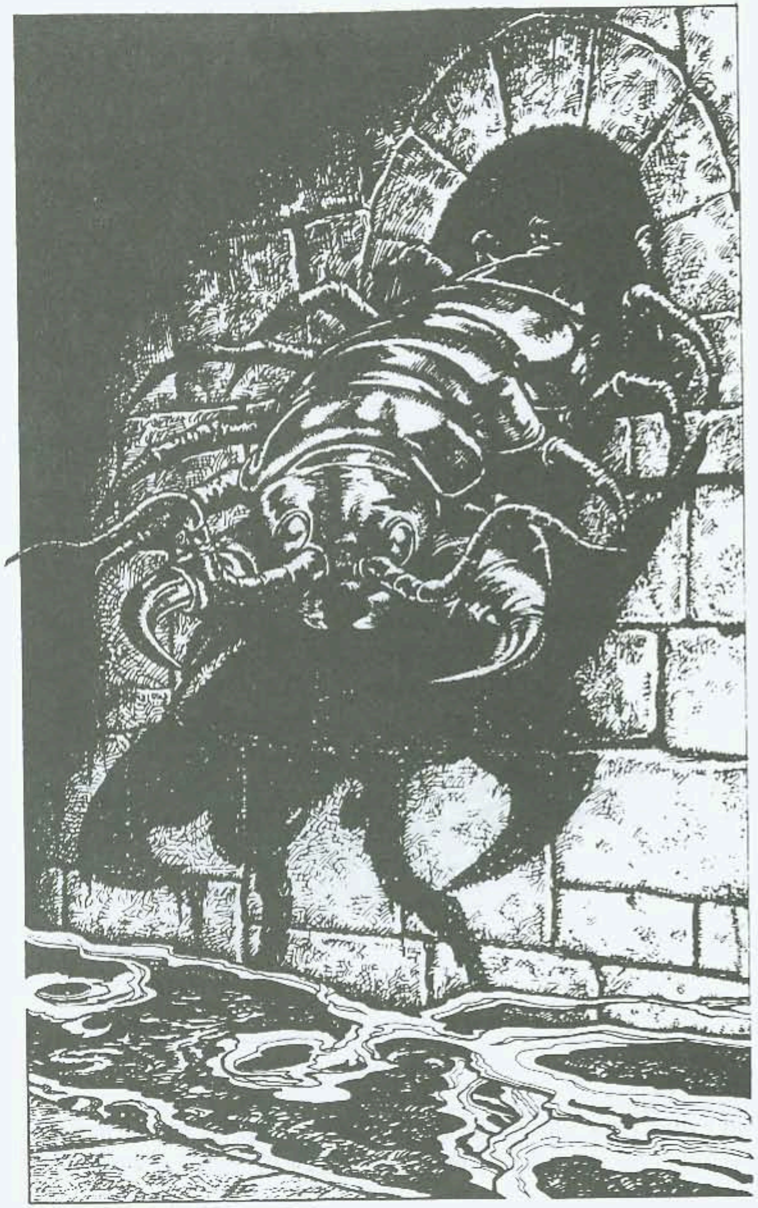
CENTOPÉIA HABILIDADE 9 ENERGIA 20

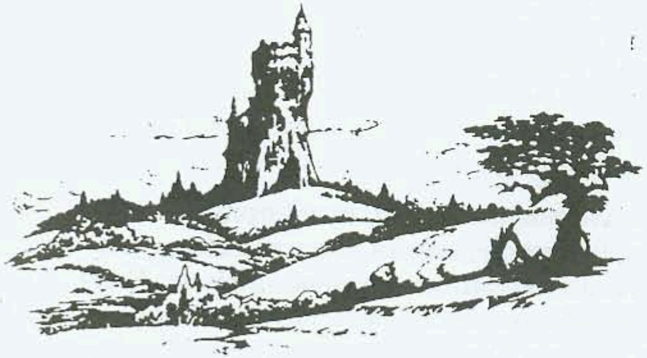
Grande mordida

A pele da Centopéia é tão dura que todo dano é reduzido em 1 ponto (então, atingi-la causando-lhe a perda de 1 ponto não a fere em nada!).

Acessórios

Algo que faça um ruído alto para assustar os jogadores; um chocalho de madeira, como uma caixa de palitos de fósforo, funcionaria perfeitamente.





Ação!

Os Aventureiros (e os Homens-Peixe, se estiverem presentes) são alertados pelo alto ruído de estalo. À frente deles há um túnel lateral, o primeiro que os Aventureiros vêem, e fica na parede mais afastada do túnel. Deste túnel lateral surge a enorme cabeça de um inseto. Várias antenas estudam o túnel, ondulando e sondando à frente de sua dona, uma Centopéia Gigante. O barulho é produzido pela carapaça cheia de espinhos do enorme inseto. A centopéia ergue lentamente seu imenso corpo no meio do canal principal, coloca algumas patas na calçada e se vira no túnel, bloqueando totalmente a passagem.

O que vai acontecer neste momento depende da escolha feita pelos Aventureiros na cena anterior, se seguiram com os Homens-Peixe, ou preferiram manter alguma distância. Se estiveram seguindo a distância, eles terão que lutar com a Centopéia antes de continuarem.

Se os Aventureiros estiverem com uma escolta, os Homens-Peixe mostrarão como se livrar do monstro. Enquanto a Centopéia se aproxima, eles nadam, uns próximos aos outros, e batem as pontas de seus tridentes, fazendo um barulho muito

parecido com o da criatura. Deverá ocorrer aos Aventureiros, eventualmente, que a gigantesca criatura é praticamente cega; ela persegue a caça pelo som e através de suas longas e ondulantes antenas. Ouvindo o que parece ser a aproximação de outra de sua espécie, a Centopéia prefere não arriscar uma luta e volta lentamente para o túnel de onde veio.

Se os Aventureiros estiverem se fingindo de piratas, poderão passar livremente, com os Homens-Peixe, quando a Centopéia recuar. Se estiverem seguindo atrás dos Homens-Peixe e dos verdadeiros piratas, eles terão mais do que um problema. Com a "outra Centopéia" seguindo pelo túnel, a verdadeira decide avançar de novo (ela acha muito difícil andar para trás com todas aquelas pernas para coordenar) e se vira para o outro lado, na direção dos Aventureiros!

Os Aventureiros podem escolher entre lutar ou usar seus escudos para fazer barulho, como os Homens-Peixe. De qualquer jeito, terão que fazer um barulhão. Por agora, os Homens-Peixe e os piratas viraram uma esquina, mas podem muito bem ouvir a comoção atrás deles e perceber que estão sendo seguidos por intrusos. Não diga aos jogadores sobre esta possibilidade, deixe que descubram daqui a pouco.

A Centopéia luta detectando suas vítimas com suas antenas e então avançando sobre elas com suas mandíbulas gigantes. Em cada série de ataque, jogue os dados para ver qual dos Aventureiros que luta com a criatura é tocado por uma antena (Aventureiros na retaguarda, usando arcos ou feitiços, nunca são tocados) e faça a Centopéia dar-lhe uma mordida. Apesar de seu tamanho, o lento monstro só tem 1 Ataque. (Não se esqueça de que o cheiro dos esgotos diminuiu 1 ponto da HABILIDADE de quase todo mundo.)

Se o Aventureiro quiser, ele pode esquecer seu ataque e concentrar-se em fugir da antena. Para fazer isso, ele apenas usa sua Habilidade de *Esquivar-se* contra o ataque da Centopéia, somando o resultado de dois dados e comparando-o com os

pontos do ataque da Centopéia. Isso pode ajudar aos Aventureiros que deixaram cair suas armas e ao feiticeiro cuja habilidade de *Esquivar-se* é melhor que suas habilidades de combate!

Os Aventureiros também podem tentar cortar as antenas. Ao todo, há quatro delas; para atingir qualquer uma é preciso uma jogada contra a Habilidade Especial de arma, com uma penalidade de 3 pontos. Isso deve ser feito quando o Aventureiro não estiver sendo atacado, ou ele não será capaz de se defender. Um golpe numa antena irá, automaticamente, cortá-la, e a Centopéia irá guinchar de dor. Quando duas antenas forem cortadas, a Centopéia ficará com medo e recuará em seu túnel, indo embora.

Problemas?

Se os Aventureiros matarem a Centopéia, podem escolher investigar seu túnel. Para fazer isso, devem primeiro atravessar a nado o canal principal (nenhuma armadura pode ser usada ou eles afundarão; todas devem ser deixadas no caminho) e então, andar pelo canal lateral (ou nadar de novo, no caso de alguém pequeno como um Anão). Depois de uns 200 metros, eles alcançarão a área que a Centopéia usava como ninho e para dar a volta. O único tesouro encontrado serão alguns tridentes e uma pequena pilha de ossos humanóides, tudo que restou dos Homens-Peixe que a Centopéia comeu nas últimas semanas.

Vá Para...

Uma vez ultrapassados ou vencidos todos os perigos, o grupo poderá continuar pelo túnel. Se os Aventureiros estiverem se fingindo de piratas, vão direto para a Cena 9, senão, vão para a Cena 8.

Cena 8 — Capturados!

Local

Esta cena acontece em túneis muito parecidos com os da Cena 7, o caminho continua ao longo da água do esgoto ainda por algum tempo, virando e dando voltas em esquinas de vez em quando, aprofundando-se cada vez mais sob a cidade.

Resumo da Trama

Os Aventureiros são capturados pelos Homens-Peixe.

Lista de Personagens

Um grande número de Homens-Peixe, ao menos três para cada Aventureiro, todos eles armados com tridentes de aparência perigosa.

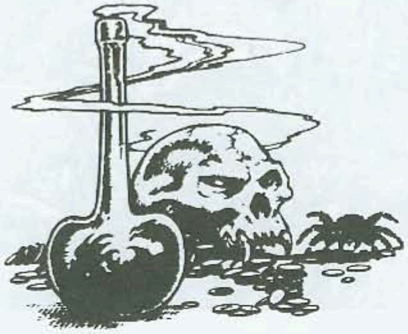
HOMENS-PEIXE cada HABILIDADE 7 ENERGIA 6
Tridente (como Lança)

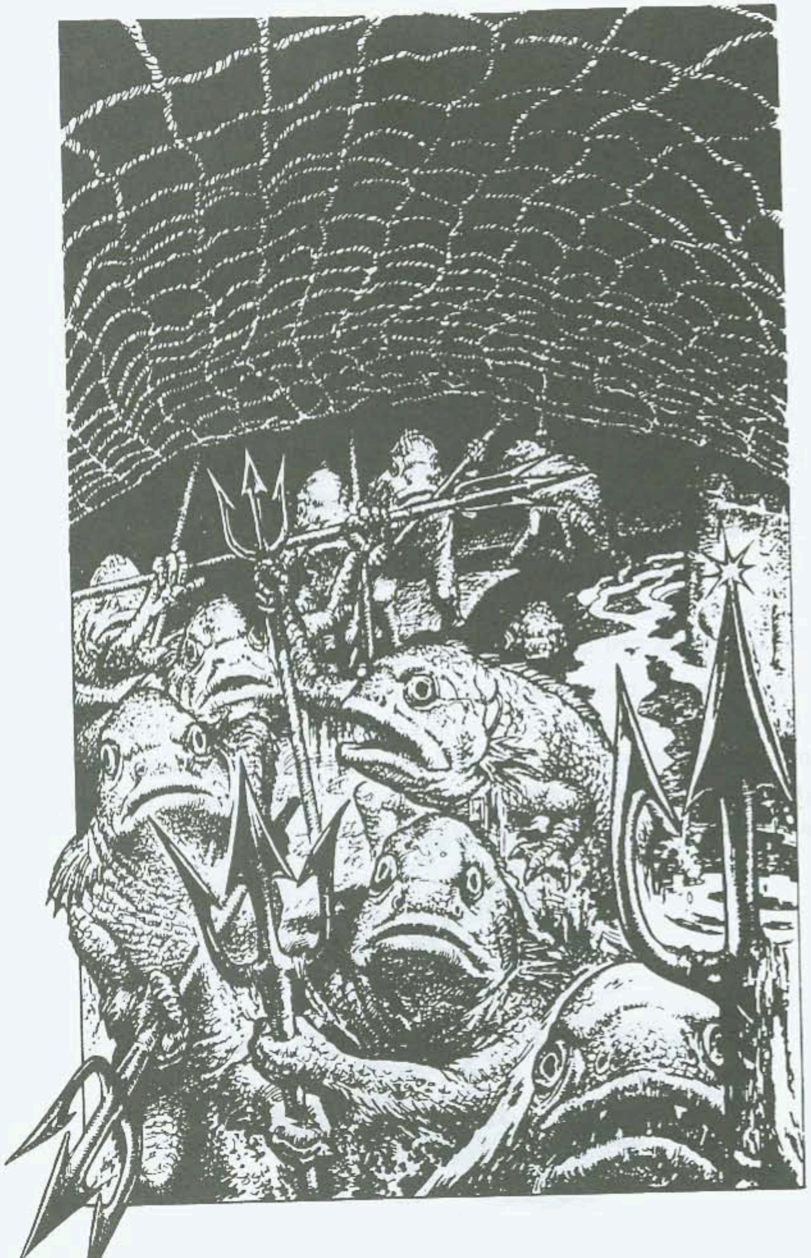
Acessórios

Alguma coisa para cutucar os jogadores: de preferência um tridente, mas um garfo servirá (tente não se entusiasmar com objetos muito pontiagudos, ou provavelmente você se arrependerá).

Alguma coisa gordurosa e horrível para passar na sua mão antes de tocar os jogadores, simulando a pele dos Homens-Peixe ao emergir das águas do esgoto.

Uma grande rede para lançar sobre os jogadores. A rede plástica que é vendida em lojas de jardinagem, para afastar pássaros dos vegetais, servirá perfeitamente, embora você possa ter algum problema para mantê-la escondida de seus jogadores até o momento apropriado.





Ação!

Quando os Aventureiros avançam pelo túnel, uma grande rede cai do teto e os aprisiona. Não há nenhuma chance de detectá-la antes ou evitá-la. Imediatamente, um grande grupo de Homens-Peixe emerge das águas escuras do esgoto. Os Aventureiros são desarmados, amarrados com cordas e empurrados com as pontas afiadas dos tridentes. Os Homens-Peixe têm uma pele úmida e escamosa, que é gordurosa e horrível ao toque.

Uma vez tendo os Aventureiros bem presos, os Homens-Peixe forçam seus prisioneiros a ficar em pé e empurram-nos pelo túnel. Como a maioria dos Bandidos, eles ficam felizes em se exibir malignamente e contam aos Aventureiros por que eles foram capturados. Cada Homem-Peixe fará um comentário ou outro, não há um líder claro no grupo. (Por favor, acrescente seus próprios gorgulhos ao discurso, enquanto fala.)

"Ha! Pegar vocês, nós conseguimos. Urgle! Horríveis, odiados Secos! Fritá-los com farinha, nós iremos! Assim aprenderem vocês vão! Heh, heh, heh!"

"Não, não essa sorte vocês têm! Vocês vão para feiticeiro! Os Secos se merecem, sim, se merecem! Gloop! Lutar um com o outro todo o tempo. É isso que nós gostamos! Secos matando uns aos outros, então nós matamos o que sobrar! Heh, heh, heh! Sem mais Secos! Bom! Bom!"

Não é de surpreender que os Homens-Peixe tenham dificuldade em pronunciar o nome "Xortan Throg", mas os Aventureiros devem ser capazes de perceber, a partir de seu discurso, à presença de quem eles estão sendo levados. Os Homens-Peixe tentarão responder a qualquer pergunta, usando suas respostas para mais ditos gorgolejantes sobre os odiados Secos — e se autopromovendo um pouco também —, mas eles nada sabem dos planos do feiticeiro, exceto que planeja conquistar Porto Blacksand. Se perguntados sobre onde ele vive, simplesmente responderão: "Vocês vão descobrir logo, Secos, sim, vocês irão! Estamos levando vocês para lá, então não vão estar mais ansiosos para ir! Urgle!"

Problemas?

Os Aventureiros podem acreditar que têm uma chance de fugir desta situação. Ah, mas não se esqueça de que estão todos presos numa rede. Isso significa que suas habilidades estão *pela metade*. Eles terão que lutar com três Homens-Peixe ao mesmo tempo, sendo que os atacantes 2 e 3 farão ataques sem oposição por causa da rede restritiva. Então, é bom que pensem melhor sobre isso mas deixe que, quem quiser, faça uma tentativa inútil por uma rodada.

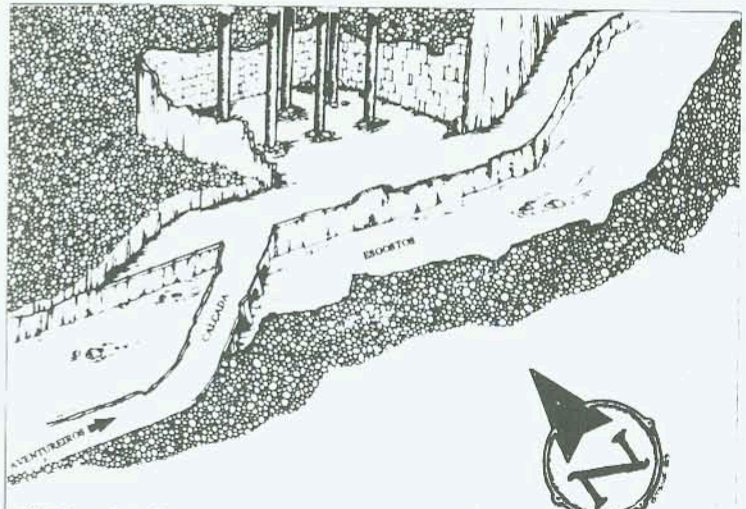
Vá Para...

Amarrados e desarmados, os Aventureiros seguem pelos túneis. Os Homens-Peixe andam atrás deles, cutucando-os com seus tridentes. A ação passa direto para a Cena 9.

Cena 9 — Um Oferecimento de Ajuda

Local

Enquanto os Aventureiros e seus guias ou captores Homens-Peixe (dependendo da situação) andam pelos túneis, eles passam por uma área aberta ao lado do caminho. O teto ali é sustentado por pilares. É como se as pessoas que construíram essa parte de Porto Blacksand pretendessem construir um porão aqui, ou talvez eles apenas não quisessem construir nesse local específico. Depois da área aberta, o túnel continua na escuridão, aprofundando-se sob a cidade.



Sala do Sargon

A alguma distância do túnel principal, a área aberta é bem escura. Estranhamente, nenhuma alga fluorescente cresce ali ou nas partes próximas ao túnel. Os Homens-Peixe falam

nervosamente em gorgulhos sussurrantes quando se aproximam da área (porém, se tiverem prisioneiros, não afastarão sua atenção deles por nenhum minuto).

Resumo da Trama

Um antigo fantasma aparece, assustando os Homens-Peixe. Ele oferece ajuda aos Aventureiros.

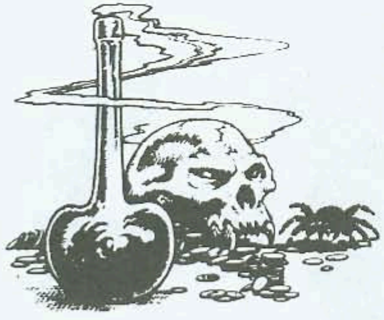
Lista de Personagens

Os Homens-Peixe, como antes.

Sargon, um sacerdote de Carsepolis, há muito tempo morto. Sendo um fantasma, Sargon fala com um sussurrar rouco; mas ele parece bem amigável, até mesmo feliz com a companhia. Além disso, suas maneiras são orgulhosas e transparecem liderança como se esperaria de um homem que já teve um alto cargo numa grande cidade como Carsepolis.

Acessórios

Um sopro de ar frio seria útil aqui. Se você estiver comandando este jogo durante o inverno, abra todas as janelas por um momento, quando o fantasma aparecer. Ou pode ligar um ventilador e apontá-lo para os jogadores por alguns segundos (mas cuidado para não fazer voar todos os papéis e etc).



Ação!

Essa cena também é dividida em segmentos; use apenas os que precisar, começando com o primeiro.

1. A Manifestação

Quando o grupo chega ao centro da área aberta, todos sentem um sopro de ar frio e um foco de luz branca e brilhante aparece entre os pilares. Os Homens-Peixe ficam bem apavorados com essa aparição repentina. Eles largam tudo que estão carregando, exceto os seus tridentes (então, se os Aventureiros foram capturados, podem reaver suas armas num instante) e fogem, nadando a grande velocidade. Eles estão tão assustados que até colocam suas cabeças debaixo d'água. Você vai esperar que os Aventureiros provem serem mais durões.

Lentamente a luz branca aumenta, diminuindo de intensidade enquanto se espalha, e uma figura toma forma. É um velho, ao que parece algum tipo de sacerdote, mas vestido com estranhas roupas que os Aventureiros nunca viram antes (algo semelhante a uma toga romana e a uma roupa de sacrifício asteca). "Boa noite", diz o fantasma calmamente, "com quem tenho a honra de falar?"

2. Conversa com um Fantasma

Presume-se que os Aventureiros sejam educados o bastante para se apresentar, mesmo com os dentes rangendo e os joelhos trêmulos. Em resposta o fantasma anuncia que é Sargon, um importante sacerdote da mais gloriosa das cidades, Carsepolis. Ele diz que foi morto durante o grande cerco de magia negra, que condenou sua alma a vagar por esses escuros e aborrecidos túneis por muitos séculos.

"É um prazer", continua, "ter homens vivos com quem conversar, em vez dessas horríveis e covardes coisas-peixe. Por favor, me dêem a honra de conversar um pouco comigo. Tenho certeza de que há uma razão muito interessante para sua presença neste local maldito e me daria um grande prazer ouvi-la."

Os Aventureiros podem conversar o quanto quiserem com Sargon. Na verdade, ele quer a ajuda deles por alguma razão, portanto, será aberto e amigável. Entretanto, há alguns pontos sobre os quais ele é "meio" sensível.

Se os Aventureiros perguntarem a qual deus ou deusa ele servia, Sargon responderá que era o Alto Sacerdote de Elim. É bem difícil que algum dos Aventureiros se lembre que deus é esse (jogada de Habilidade de *Conhecimento do Mundo* com penalidade de 5 pontos), fazendo Sargon reclamar sobre as mudanças ocorridas nos tempos atuais, porém, sem explicar mais nada — se ninguém conhece esse deus, então obviamente ele desertou Titan e não há razão para adorá-lo mais. (Sargon não está sendo completamente honesto aqui, ele não quer mesmo discutir seu deus. Se pressionado, usará a velha desculpa de não poder discutir os mistérios com os não-iniciados.)

Se alguns de seus jogadores andaram estudando profundamente as antigas lendas da Allansia (quer dizer, foram bem-

sucedidos na jogada!), eles podem se lembrar que Elim era parte de um trio muito antigo de divindades primitivas, adorado por uma raça de pessoas que foi dizimada durante a Guerra dos Feiticeiros. O nome Elim pode ser traduzido como "Escuridão", o que pode fazer os Aventureiros suspeitarem de Sargon. E devem mesmo, mas nesse momento Sargon está realmente do lado deles. De qualquer jeito, o sacerdote não discutirá sua religião com os Aventureiros e continuará tentando fazê-los falar de outras coisas. Veja *Titan* para mais informações sobre Elim.

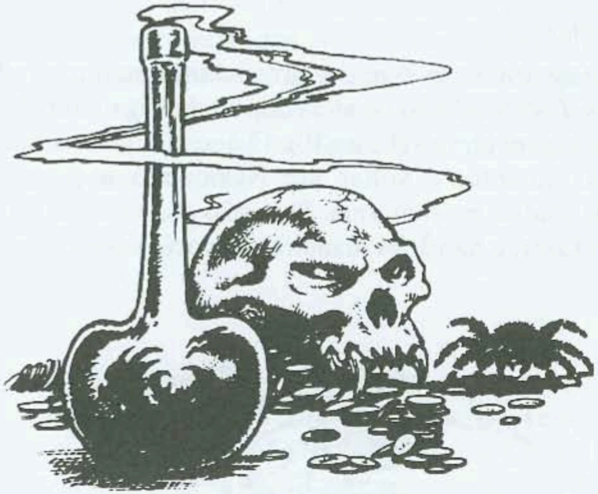
Há duas coisas que Sargon *está* ansioso para discutir. A primeira, e mais óbvia, é como permitira que sua alma descanse em paz. Parece que os Aventureiros podem ajudá-lo. Aqui está sua explicação:

"Uma das relíquias sagradas de Carsepolis era um Cristal de Poder. Esse cristal possuía uma força de grande bondade e poder de cura, mas foi de pouco uso no cerco, porque nossos atacantes o conheciam e podiam rebater seus poderes sempre que tentávamos usá-lo. Quando parecia que a cidade estava a ponto de ser tomada, alguns de nós, sacerdotes, querendo preservar as relíquias das forças do Caos, jogamos o cristal, aos cuidados dos mares, no Oceano Oeste.

"Durante os infindáveis anos que vivi aqui, soube então, que fora encontrado. A Gente-Peixe o havia descoberto e levado para o antigo Templo de Hydana, o deus do mar. Nos tempos antigos, o templo ficava ao lado das docas, para que os marinheiros pudessem fazer suas oferendas antes de sair para o mar. Esse templo é bem perto daqui, só que não posso entrar lá. Ele é bem guardado pela Gente-Peixe, mas conheço uma entrada secreta. Se vocês puderem pegar o cristal e trazê-lo para mim, então minha alma ficará livre."

Sargon não revelará por que ele não pode entrar no Templo de Hydana (é por causa da diferença entre a bondade de Hydana e o mal de Elim). Os Aventureiros podem se oferecer para ajudar Sargon devido à bondade de seus corações, mas também vão querer saber o que Sargon pode fazer por eles, em troca. Felizmente, depois de saber sobre sua busca, ele estará ansioso para dizer-lhes:

"Xortran Throg, hein? Oh, eu o conheço, o jovem idiota! Sabem que ele se acredita descendente da família real de Carsepolis? E ele o é, de certo modo, mas só por uma provável ligação entre o último rei e uma serva, sobre a qual nada sabe. Desnecessário dizer que a linhagem real foi bastante diluída através dos séculos, mas sua família manteve viva a história de suas origens, e agora esse idiota procura recuperar o que ele considera 'sua' cidade. Ha! Ele tem planos bem grandiosos, está ocupado em levantar o maior número possível de cadáveres da antiga guarda real que encontrar e, com seu exército de esqueletos, pensa em atacar o palácio de Lord Azzur, pelos esgotos. Depois, sem dúvida, criará um verdadeiro exército e sairá para conquistar o mundo.



"Pah! Deixe um homem ter alguns feitiços em mente e ele já acha que pode fazer qualquer coisa! Ora, ele é um feiticeiro bastante bom, mas nunca será capaz de controlar um exército de mortos-vivos grande o suficiente para vencer Lord Azzur. E agora, é claro, parece que ele não vai ter nem chance de tentar, já que vocês, homens corajosos, vão acabar com ele. É claro que podem precisar de alguns conselhos e avisos. Eu posso lhes dizer como vencê-lo, e direi, se fizerem algo por mim, em troca."

Os Aventureiros podem perguntar por que Xortan Throg odeia Salamonis; e para essa pergunta receberão a seguinte resposta:

"Hum, provavelmente está apenas com ciúmes. Eu aposto que é a cidade mais poderosa do mundo hoje em dia, porque era apenas uma coleção de choupanas de barro cercadas por muralhas quando eu era vivo. É a cidade que ele terá de vencer, se quiser conquistar Allansia e colocar todos sob seu maldoso comando etc.; então, não estou nem um pouco surpreso que ele já esteja ocupado com sua gente."

Problemas?

Não se assuste se os Aventureiros recusarem um acordo com Sargon. Eles mudarão de idéia depois de vagarem pelos esgotos por algum tempo (Cena 10). O que eles podem querer fazer, no entanto, é voltar até Nicodemus e perguntar se podem confiar no fantasma. Essa não é uma coisa muito heróica a fazer, e há várias maneiras de você dissuadi-los disso.

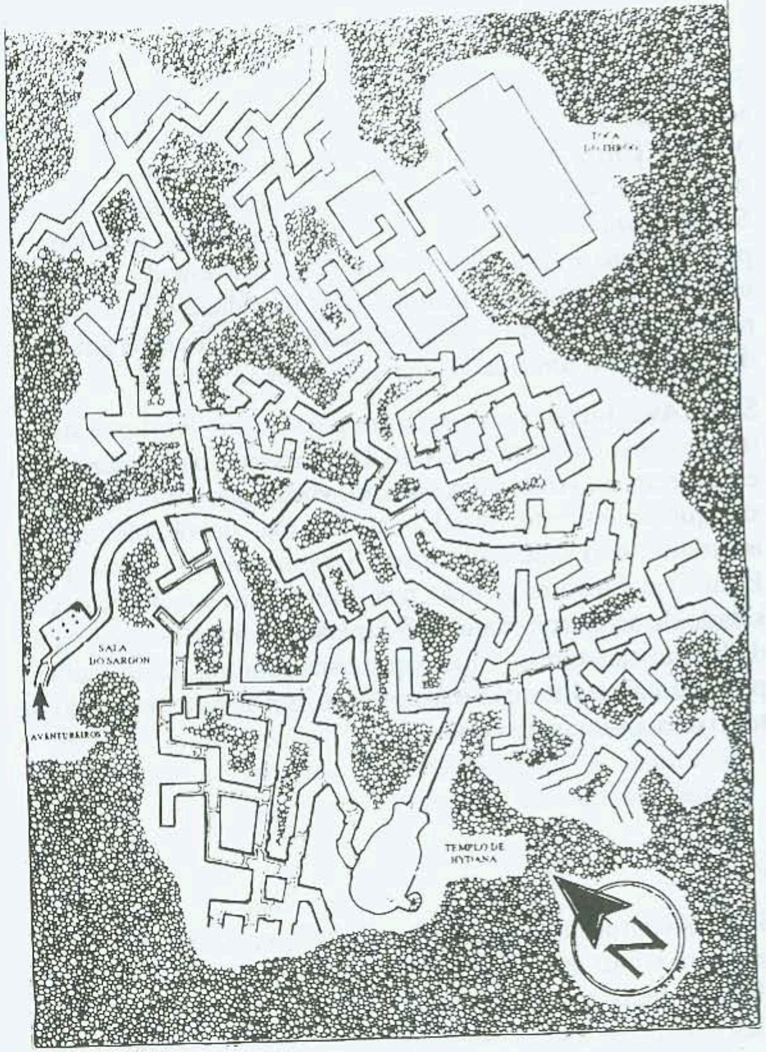
Primeiro, lembre-os sobre o que Nicodemus disse sobre o tempo ser importante: quanto maior o atraso, mais tempo Xortan Throg terá para preparar seu ataque e afastar a menor chance que tenham de ser bem-sucedidos em sua missão. Se ainda quiserem voltar, eles terão que passar pela Centopéia Gigante, e terão que sair em Porto Blacksand. Coincidentemente, um grupo de guardas Troll da cidade estará sentado nas docas, discutindo os méritos das diversas partes da anatomia dos Gnomos e como cada uma delas pode ser cozida.

Se os Aventureiros conseguirem passar (um Troll por Aventureiro, HABILIDADE 9, ENERGIA 9, armado com Espada) ou esperarem os Trolls irem embora, você pode muito bem deixar que voltem até Nicodemus. Ele não ficará feliz em ser acordado; não sabe nada sobre Sargon (embora saiba quem Elim é) e dará um sermão nos Aventureiros sobre a necessidade de se agirem rápido. O fantasma é a melhor oportunidade que eles têm; a menos que consigam um plano melhor; por que não continuam e *fazem* algo, em vez de impedi-lo de ter o descanso necessário?

Vá Para...

Se os Aventureiros aceitarem a barganha de Sargon, ele os instruirá sobre como achar a entrada secreta do Templo de Hydana (veja o mapa na Cena 11). Vá para a Cena 11. Se eles decidirem que podem lidar sozinhos com Xortan Throg, vá para a Cena 10.

OS ESGOTOS (PARTE)



Cena 10 — Perdidos nos Esgotos

Local

O mapa mostra os vários túneis de esgotos além da área assombrada por Sargon. Note que nem todos os túneis têm um caminho, é claro. Os Aventureiros devem passar, com a suja e fedorenta água do esgoto pela cintura (no caso de um Anão, pelo pescoço!) em muitos deles. Onde um caminho acaba, simplesmente se inclina para dentro d'água.

Há vários lugares onde os túneis se comunicam com o resto do sistema de esgoto de Porto Blacksand. A razão para marcar um caminho sem saída é porque sem teto torna-se tão baixo que encontra a água. Os Aventureiros estão convidados a nadar através dela, mas os esgotos não são as águas mais saudáveis para se mergulhar. Você deve enfatizar bem o formato de labirinto dos túneis e também suas péssimas condições.

Dois locais especiais estão marcados. Um é o Templo de Hydana (veja a Cena 11, para mais informações). Há duas entradas, a secreta, que Sargon conhece, mas que os Aventureiros não podem encontrar sem ajuda, e a principal, que leva para uma sala cheia de guardas Homens-Peixe.

O outro local especial é a rota para os domínios de Xortan Throg. É difícil que os Aventureiros o achem sem a ajuda de Sargon, porque está muito bem escondido. O que eles têm que fazer é ir até o fim da trilha, além da entrada, e voltar através da água, que logo chega à altura do pescoço, até onde a entrada está indicada. Esse é um túnel que passa por debaixo da trilha (é por isso que os Aventureiros não podem vê-lo do caminho). De novo a água está na altura do pescoço (na testa, para um Anão!), mas o túnel é recortado por passagens de ar quando a maré está baixa.

Resumo da Trama

Tendo recusado a ajuda de Sargon, os Aventureiros vagueiam pelos esgotos, tentando achar Xortan Throg. Eles encontram várias criaturas que habitam esses escuros e silenciosos túneis. Logo, eles começam a se sentir muito miseráveis.

Lista de Personagens

Vários monstros errantes estão disponíveis. Quando você precisar de um, simplesmente jogue um dado e escolha na lista abaixo, de acordo com o resultado. Todas as criaturas podem ser encontradas mais de uma vez, com exceção do Monstro de Tentáculos (se o dado der 6 uma segunda vez, jogue de novo).

(1) RATOS GIGANTES: 2 por Aventureiro,
cada HABILIDADE 5 ENERGIA 4

Pequena mordida

(2) CROCODILOS: Um para cada 2 Aventureiros,
cada HABILIDADE 7 ENERGIA 7

2 Ataques, Grande mordida

(3) Patrulha de HOMENS-PEIXE: 3 Homens-Peixe,
cada um com HABILIDADE 7 ENERGIA 6

Tridente (trate como Lança)

(4) RATOS HUMANOS: 4 desses mutantes meio rato/meio humano, HABILIDADE 5 ENERGIA 6

Pequena mordida

(5) SAPOS GIGANTES: 1-3 Sapos fazem emboscadas na água do esgoto, HABILIDADE 5 ENERGIA 7

língua envenenada faz 4 pontos de dano

(6) Um desconhecido MONSTRO DE TENTÁCULOS: um desses raros e horrendos monstros que fazem emboscadas próximo à superfície. Tem HABILIDADE 8 ENERGIA 10

3 Ataques

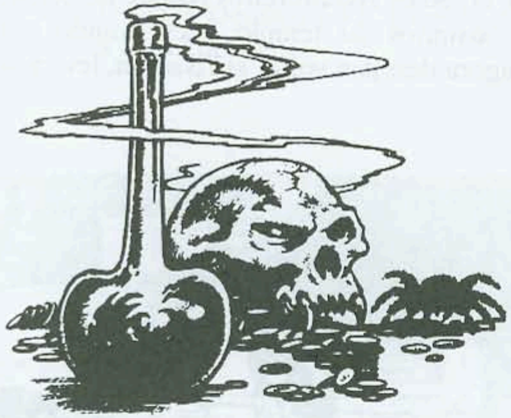
Uma vez que acertem alguém, seus tentáculos continuarão a infringir, 1 ponto de dano até que a criatura esteja morta (ela ainda pode se defender de ataques, mas se for bem-sucedida, causará a perda de apenas mais 1 ponto de ENERGIA devido ao "abraço esmagador" do tentáculo).

Acessórios

Se os Aventureiros decidirem vagar pelas águas do esgoto, você sempre pode dizer-lhes que tomem um banho com suas roupas (sim, nós sabemos que isso vai causar uma confusão. Pelo menos não sugerimos que você esvazie a lata de lixo no chuveiro ou os faça rolar no jardim, primeiro). É claro que eles vão se recusar a fazer isso (e terão toda razão!), mas você deve passar a idéia de quão desagradável o lugar é.

Ação!

Os Aventureiros vaguearão alegremente por algum tempo. Quando começar a parecer que estão se aborrecendo, introduza um monstro errante. No começo você deve fazer com que seja fácil, lançando o inimigo através do túnel, na direção deles; mas quanto mais demorarem, mais horrível deverá ser o encontro. Se eles estiverem se tornando uns chatos completos e se recusando a cumprir sua missão, espere até que estejam andando pela água e surpreenda-os com o Monstro de Tentáculos. Isso deve terminar o jogo, ou pelo menos esta cena.



Problemas?

São os Aventureiros que estão com problemas, não você; eles escolheram fazer as coisas desse modo. Se eles parecerem infelizes, lembre-os de que Sargon ofereceu ajuda, espere que eles reconsiderem e voltem a ele pedindo, enfim, sua ajuda.

Se os Aventureiros realmente se perderem (porque não podem mapear corretamente os túneis), sugira que andem em direção às áreas brilhantes (a luz da lua no portão das docas) e, quando eles perguntarem pela direção, mande-os direto de volta a Sargon.

Vá Para...

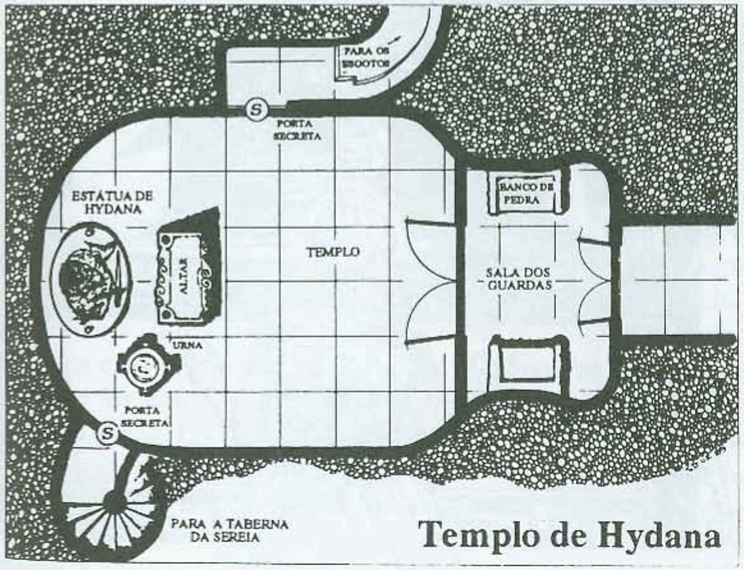
Há dois finais possíveis para esta cena. No primeiro, os Aventureiros voltam até Sargon e lhe perguntam o caminho. Ele os orientará para a entrada secreta do Templo de Hydana. No segundo eles podem chegar ao templo acidentalmente. A menos que os Aventureiros já tenham encontrado os habitantes do templo (aí eles ainda estarão perdidos!) vá para a Cena 11. Se os Aventureiros realmente conseguiram resolver os assuntos do templo, recuperando o Cristal do Poder, e agora desejam voltar até Sargon, leve a ação para a Cena 12.

Cena 11 — O Templo de Hydana

Local

O antigo Templo de Hydana, em Carsepolis, foi construído ao lado das docas, para que os marinheiros pudessem fazer suas oferendas ao deus do mar, antes de viajarem para o temido noroeste do Oceano Oeste. Grande parte do templo foi demolida e reconstruída pelos habitantes de Blacksand, mas duas salas ficaram: o salão principal e a ante-sala.

O templo agora é usado pelos Homens-Peixe, para quem Hydana é o supremo, se não o único, deus. A maioria dos outros deuses é encarada como má porque eles se apresentam como um "Seco"; e os Homens-Peixe reservam um desprezo especial por Glantanka, a Deusa do Sol, a quem chamam de Quuosshreeggaa, a Ladra de Água.



Templo de Hydana

A ante-sala que não possui móveis, exceto o par de bancos de pedra colocados ao longo das paredes, mas é belamente decorada com mosaicos de azulejo, mostrando motivos de golfinhos e algas marinhas. Está permanentemente ocupada por uma pequena força de guerreiros Homens-Peixe, cujo dever é proteger o templo, e seu sacerdote, dos intrusos e dos terríveis monstros que erram pelos esgotos. Como o templo é um lugar muito sagrado para os Homens-Peixe, esses guardas lutarão com uma ferocidade fanática.

O templo principal também não tem móveis, exceto a grande estátua de Hydana no seu canto mais afastado e o altar a sua frente, onde fica o pedestal do Cristal do Poder. A estátua tem quase 2 metros de altura; representa Hydana numa pose típica, ereto, com o rabo curvado sob si mesmo e segurando sua rede e seu tridente. O cristal é feito de uma substância opaca, parecida com quartzo, e tem cerca de vinte centímetros de altura por dez de comprimento, cortado e facetado como um diamante valioso. Está colocado num pedestal especial de ouro, mas não está preso a ele. Cálices de ouro ficam nas duas pontas do altar e em ambos os lados da estátua. Próximo à estátua, há uma grande urna contendo água do mar limpa.

Na base da estátua encontra-se uma grande e ornamentada espada, outra relíquia dos templos de Carsepolis. Essa arma é mágica e confere um bônus de + 2 pontos para HABILIDADE ou Habilidade Especial em *Espada* para qualquer um que lutar com ela. Infelizmente, ficou submersa por muitas décadas e agora está um pouco enferrujada: a lâmina se partirá em duas, se for usada, a menos que algo seja feito para consertá-la (veja Cena 12). Você pode dizer aos Aventureiros que a lâmina está um pouco suja e manchada de pó. A fraqueza da lâmina só será notada se eles examinarem a espada cuidadosamente e fizerem uma jogada bem-sucedida de *Espada* ou HABILIDADE.

Embora os Homens-Peixe preferissem inundar as salas do templo, eles acreditam que seria um sacrilégio profanar a casa de Hydana com a imunda água do esgoto do Porto Blacksand. Por isso, mantêm o templo seco, mas lavam o chão regularmente com água do mar limpa, que trazem do fundo do oceano. Durante as cerimônias no templo, o sacerdote também unta os adoradores com água do mar.

Há mais duas entradas para o templo. Uma é a entrada secreta que Sargon indicou para os Aventureiros. Do lado da passagem, ela parece ser uma porta normal, mas na verdade é uma simples laje de pedra, com dobradiças em apenas um dos lados. Não pode ser detectada pelo lado de dentro do templo, a menos que se saiba que ela existe.

A outra entrada, também escondida e difícil de ser encontrada pelos Aventureiros, leva aos porões da infame Taberna da Sereia, no Portão do Tecelão do Porto Blacksand. Os malvados donos desta estalagem fizeram um pacto com os Homens-Peixe: fregueses descuidados que caem no sono depois de muitas canecas da forte cerveja, podem muito bem só acordar na hora de se virem sendo sacrificados a Hydana.

Resumo da Trama

Os Aventureiros entram no templo, possivelmente lutando com alguns Homens-Peixe, e — esperamos — conseguindo o Cristal do Poder.

Lista de Personagens

Guardas Homens-Peixe, dois para cada Aventureiro. Eles são a elite das tropas dos Homens-Peixe e, como foi dito antes, fanaticamente corajosos, então, eles são um pouco mais durões do que os guerreiros Homens-Peixe normais.

GUARDAS HOMENS-PEIXE,
cada HABILIDADE 8 ENERGIA 7
Tridente (como Lança)

O Sacerdote Homem-peixe também está presente; ele é um péssimo lutador, mas sabe vários feitiços que você pode preferir usar:

SACERDOTE HOMEM-PEIXE
HABILIDADE 4 ENERGIA 6
Mãos (como Punhal)
Habilidade de Magia 10, feitiços: P.E.S., Rajada de Fogo, Sono,
Energia, Fraqueza

Acessórios

Alguns cálices (de ouro seria ótimo, latão serve, ou use plástico, se estiver desesperado). Uma grande pedra ou um pedaço de vidro (um peso de papéis?). Uma espada, que pode ser de plástico, mas tem que parecer esplêndida!

Ação!

O que acontece nessa cena depende muito de como os Aventureiros entram na área do templo. Se vierem pela porta principal, eles não terão outra opção além de lutar primeiro com os guardas Homens-Peixe. Se vierem pela entrada secre-

ta, terão a chance de matar o sacerdote, pegar o cristal e sair sem alertar os guardas.

1. O Sacerdote

Se os Aventureiros entrarem pela porta secreta, pegarão o sacerdote de surpresa. Ele está ocupado, rezando em frente ao altar, vestido com um longo manto de linho, enfeitado com algas e pequenas conchas. Eles têm duas séries de ataque para fazer algo antes que ele alerte os guardas. Na primeira série, ele levantará os olhos de peixe, arregalados de surpresa. Na segunda, o sacerdote correrá e se esconderá atrás da urna de água. Na terceira, começará a usar seus feitiços e gritará pelos guardas. Na quarta, a porta principal se abrirá e os guardas aparecerão. Além de lançar feitiços, o sacerdote jogará toda a espécie de maldições em nome de Hydana sobre os Aventureiros: que suas peles sequem, que sua água seja envenenada por ervas daninhas, que suas esposas sejam levadas por tubarões, e assim por diante (temos certeza de que você pode inventar maldições ainda piores para ele).

2. Os Guardas

Essa é uma luta padrão, com cada Aventureiro tendo que enfrentar dois Homens-Peixe ao mesmo tempo. Se o sacerdote ainda estiver vivo, alguns Aventureiros precisarão enfrentar três Homens-Peixe, enquanto outro grupo acaba com o sacerdote, impedindo-o, assim, de continuar lançando feitiços (especialmente *Sono*, que pode ser desastroso para eles).

3. A Espada

Algum idiota esperto pode ter a idéia de agarrar a espada e usá-la. Se ele pedir para examiná-la antes, diga-lhe que ela parece um pouco manchada e enferrujada. Se entrar direto na luta com ela, bem, na primeira vez que ele fizer um ataque bem-sucedido, adeus uma espada mágica — ela simplesmente se partirá em mil pedaços!

4. O Cristal do Poder

O cristal é um artefato mágico, muito poderoso, mas nenhum dos Aventureiros saberá como usá-lo, então não lhes será de muita ajuda. Se eles tentarem alguma coisa com ele, você deve observar que os detalhes de sua operação são explicados por Sargon, na Cena 12.

5. Revistando o Templo

Seria de se esperar que ocorresse a algum dos Aventureiros que roubar objetos de templos não é uma coisa muito bonita; afinal eles deveriam *ser* os mocinhos, e esse é o templo de uma divindade ostensivamente boa. Bem, é claro, que o cristal e a espada não pertencem realmente a Hydana, e, de qualquer modo, ele sabe que serão usados para um bom propósito, então, não se importará de eles serem levados. Se os Aventureiros tentarem levar os cálices de ouro também, ele não ficará tão satisfeito.

Se um Aventureiro pegar um cálice com a intenção de roubá-lo, os olhos da estátua começarão a ficar vermelhos. Diga ao Aventureiro que está em melhor posição para notar isso e deixe que ele avise aos outros. Se os Aventureiros insistirem em tentar roubar o ouro, então três outras coisas acontecerão. Primeiro, as entradas secretas se trancarão. Depois, água começará a escorrer da urna numa alarmante (e quase

impossível) quantidade. Terceiro, os guardas, ou um grupo semelhante de Homens-Peixe, se os guardas já estiverem mortos, aparecerão na porta principal, prontos para combate. Se os Aventureiros largarem o ouro e correrem para a entrada secreta, Hydana destrancará a porta e permitirá que fujam. Senão, terão que lutar com os Homens-Peixe.

Lutar na água é um problema para os Aventureiros. A luta nas três primeiras séries de ataque será com água pelos joelhos e eles terão uma penalidade de 2 pontos deduzidos de sua HABILIDADE e Habilidade Especial de combate. Pelas próximas três séries, a água terá chegado a seus peitos e a penalidade subirá para 4 pontos. As três séries de ataque seguintes serão com água na altura de seus pescoços e a penalidade subirá para 6 pontos. Da décima série de ataque em diante, eles estarão nadando e a penalidade será de 8 pontos; lutar enquanto se nada é mesmo muito difícil. Lembre-se de que um Anão é bem mais baixo do que os outros. Quando eles estiverem com água pelos joelhos, ele a terá na cintura; quando os outros estiverem com água pela cintura, ele a terá no pescoço e quando ela estiver na altura do pescoço, o Anão estará nadando. Os Homens-Peixe estão em casa, tanto na água quanto em terra, e não sofrem nenhuma penalidade.

Problemas?

Os Aventureiros podem conseguir achar a porta para os porões da Taberna da Sereia. Se eles a abrirem, diga-lhes que há uma escada de pedra empoeirada levando para cima e

sons abafados de festança. As escadas levam a um alçapão e depois ao porão — facilmente reconhecido como um porão de bar por causa dos vários barris de cerveja, é claro —, e os sons de festa estão ainda mais altos.

Se os Aventureiros insistirem na investigação e saírem do porão, jogue-os diretamente no meio de uma briga de bar (use a da Cena 3, de novo). Se ainda estiverem em pé depois disso, faça a guarda da cidade chegar para investigar o tumulto. A qualquer Aventureiro, que sobreviver a tudo isso, deve ser permitido que volte aos esgotos para continuar sua busca.

Você deve ter percebido, por ora, que há meios de os Aventureiros falharem em sua busca. Ficar terrivelmente perdidos nos esgotos é uma grande possibilidade; roubar o ouro de Hydana e entrar na Taverna da Sereia são outras. Ainda é a intenção geral que os Aventureiros sejam bem-sucedidos, e é por isso que eles recebem todos os avisos possíveis quando as coisas estão indo mal; mas se tornarmos suas vidas muito fáceis, eles podem achar que conseguem qualquer coisa. Sua responsabilidade como Mestre é sempre fazer todo o possível (ou seja, com ordens honestas) para encorajá-los a se comportar de modo sensato e heróico. Se todos os seus melhores esforços falharem, então talvez você tenha que abandoná-los a uma morte miserável e esperar que assim aprendam a ser mais heróicos da próxima vez.

Vá Para...

Acreditando que tudo está indo de acordo com os planos, os Aventureiros devem seguir direto de volta a Sargon com o cristal e, nesse caso, vá para a Cena 12. Se eles ainda estão sendo espertos e querem continuar vagando nos esgotos, volte à Cena 10.

Cena 12 — Libertando o Espírito

Local

A área de Sargon, no túnel dos esgotos, de novo; veja a descrição na Cena 9, se ninguém lembrar mais.

Resumo da Trama

Sargon volta à vida, mas mantém seu acordo com os Aventureiros e conta-lhes como achar e matar Xortan Throg.

Lista de Personagens

Sargon, até recentemente um fantasma, descrito antes. Ele aparece agora numa versão mais sólida que a visão transparente que costumava ser.

SARGON HABILIDADE 10 ENERGIA 12

Habilidade de Magia 29, feitiços: Barata Contrafeitiço, Escuridão, Morte, Teleporte, Fraqueza *(e muitos outros que ele não vai precisar)*

Acessórios

Use de novo o que tiver usado para representar o Cristal do Poder, na cena anterior.

Ação!

Sargon não dirá nada aos Aventureiros até que permitam que ele toque no cristal. Ele promete que ainda estará lá para lhes dar a informação. Quando toca o cristal, algo inesperado acontece: seu corpo se solidifica e toma cor. Em poucos segundos, um Sargon vivo está de pé em frente aos

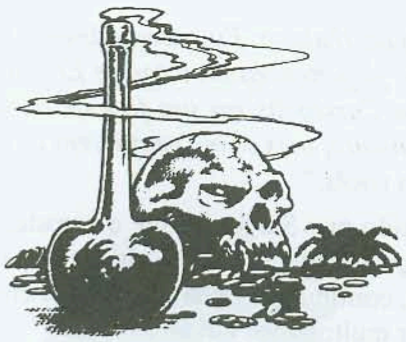
Aventureiros. Ele fala, completamente feliz com sua transformação:

"Ah, assim é melhor. É bom ver que ainda funciona perfeitamente depois de todos esses anos!

"Hum, posso ver, por suas expressões, que estão um tanto quanto surpresos com minha ressurreição. Eu confesso que lhes disse uma pequena mentira, meus amigos, por temer que não me trouxessem o cristal, se soubessem o que ele faria por mim. Ainda assim, ganhei minha parte na barganha, então, agora vocês devem receber a sua. Acordo é acordo. Então, isso é o que vocês precisam saber..."

Primeiro, Sargon indica o caminho pelos túneis até o domínio de Xortan Throg. (Ele foi dado na descrição do local, na Cena 10.) Depois, ele continua contando como os Aventureiros podem passar pelas defesas mágicas do feiticeiro:

"Esse cristal, que carregam, é um artefato muito poderoso, como nunca viram antes. Uma de suas propriedades é refletir um feitiço de volta a seu feiticeiro. Levem o cristal com vocês, mas mantenham-no bem escondido para que seu inimigo não suspeite que o têm. Ele pode ter ouvido falar do cristal e conhece



seus poderes. Quando o encontrarem, desafiem-no a jogar seu mais forte feitiço contra vocês. Digam-lhe que simplesmente não acreditam que ele possa lançar um Feitiço de Morte ou algo assim. Sim, sim, eu sei que é um curso de ação muito perigoso, mas é o que deve ser feito se quiserem vencê-lo.

"Quando ele lançar o feitiço sobre vocês, como certamente o fará, descubram o cristal e o segurem a sua frente. O feitiço será refletido de volta e ele morrerá. Mas, cuidado! Como eu, sua sombra será condenada a vagar pelas ruínas de Carsepolis. Vocês devem guardar o cristal com cuidado por que, se o fantasma conseguir tocá-lo novamente, ele voltará à vida, exatamente como eu."

Os Aventureiros podem imaginar, a partir disso, que Sargon deve ter lançado um Feitiço de *Morte* em alguém que carregava o cristal. Se eles o interrogarem agora, ele ficará um tanto desapontado e então dirá:

"Muito esperto da parte de vocês, e bem correto. Entretanto, isso aconteceu há 300 anos e tem pouco interesse para tão jovens aventureiros. Eu não indagaria mais se fosse vocês."

Se os Aventureiros tiverem sido educados com Sargon, isto é, não o tiverem atacado para conseguir a informação sem libertá-lo, ele lhes fará mais um favor (mas apenas se os Aventureiros tiverem a espada com eles):

"Eu vejo que tiveram o bom senso de também resgatar a espa-

da do Templo de Hydana. Eu mesmo deveria ter pensado nisso. Sabem, ela já pertenceu ao Príncipe Erechion da casa real que governava Carsepolis em sua fase de ouro. Está em mal estado no momento, mas se me permitirem tocá-la, restaurarei sua força para vocês."

Se for permitido que Sargon toque a espada, ela recuperará sua força magicamente, e poderá ser usada para lutar da maneira comum, continuando a dar seu bônus encantado de HABILIDADE por muitos anos ainda.

Tendo completado a barganha, Sargon se despede dos Aventureiros com essas palavras:

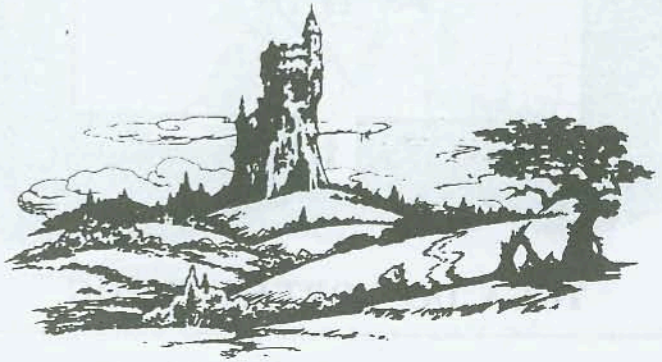
"Foi um prazer negociar com vocês, jovens. Foram justos comigo, e, tanto quanto sei, fui justo com vocês. Entretanto, tenho trabalho a fazer e, depois de 300 anos, estou meio atrasado, como podem imaginar. Adeus! Até nosso próximo encontro! Adeus!" Assim dizendo, Sargon levanta os braços. Quando os abaixa de novo, uma escuridão sobrenatural desce de repente sobre os túneis. A claridade ressurge lentamente, como uma névoa se dissipando com a brisa, e, quando podem enxergar novamente, Sargon desapareceu. Não há qualquer sinal de sua passagem.

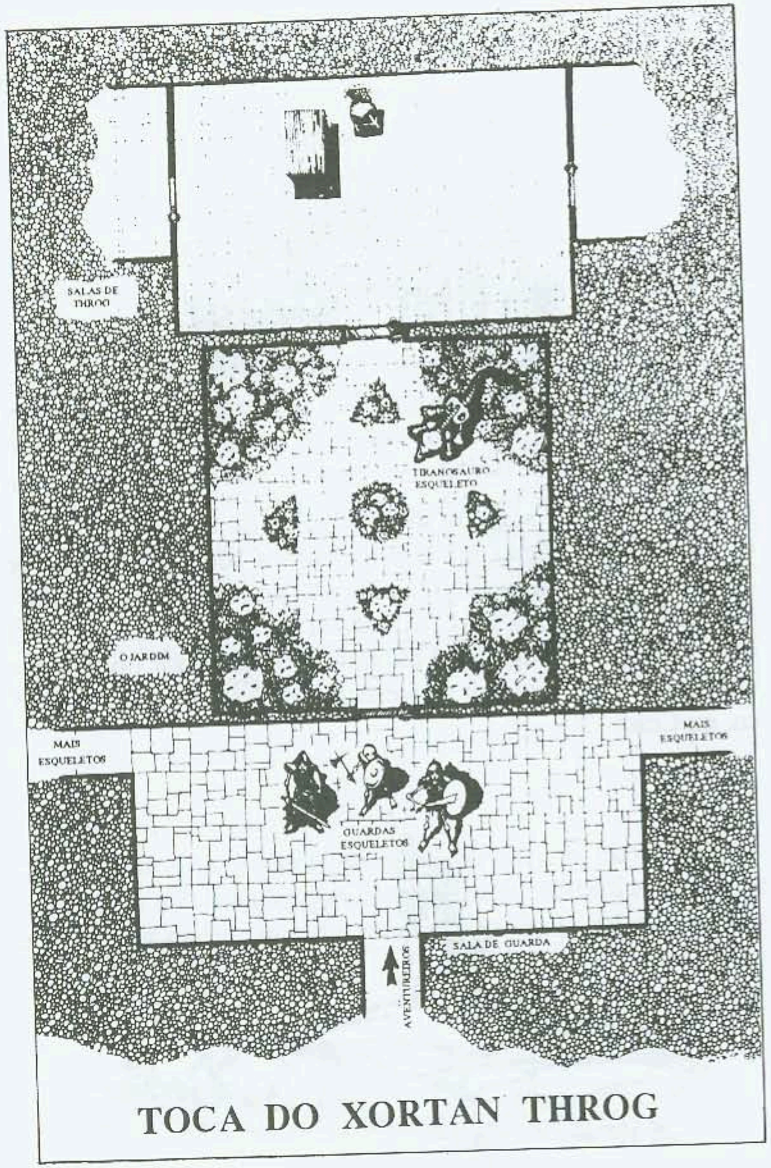
Problemas?

Os Aventureiros podem tentar atacar Sargon. Se ele não tiver dado a informação que eles precisam, tentará esquivar-se e pedir que parem, mas desaparecerá se os Aventureiros estiverem próximos o bastante para feri-lo. Se já tiver dado a informação, ele desaparecerá como planejado.

Vá Para...

Os Aventureiros seguem as indicações de Sargon, passando outra vez pela água do esgoto. Agora seus sentidos já se acostumaram com o cheiro e eles não precisam mais da dedução de 1 ponto em suas HABILIDADES e Habilidades Especiais (restaure-as agora). Finalmente o túnel por onde estão andando começa a subir suavemente e eles saem em terra seca, na Cena 13.





Cena 13 — As Legiões de Carsepolis

Local

Saindo dos túneis dos esgotos, os Aventureiros chegam a uma área aberta. Dos dois lados há portões abertos, flanqueados por pilares, levando a outras passagens. Em frente a eles há uma esplêndida passagem, também flanqueada por pilares. Embora não haja como os Aventureiros saberem disso, eles estão no portão principal da barricada militar da antiga Carsepolis (toda a área, como em grande parte de Carsepolis, tem arquitetura e desenho romanos, se precisar imaginá-la em sua cabeça. É claro que os Aventureiros não têm a menor idéia do que significa "romano", mas seus jogadores podem saber).

Alinhados em frente à passagem há vários esqueletos de guardas há muito mortos (existem dois para cada Aventureiro presente, menos um). Mas como é que as pilhas de ossos mantêm cada osso em seu devido lugar? E como pode ser que suas armaduras estando velhas e enferrujadas, suas espadas sejam novas e brilhantes? Certamente eles não são...

Resumo da Trama

Os Aventureiros devem lutar para passar pelo exército de mortos-vivos de Xortan Throg.

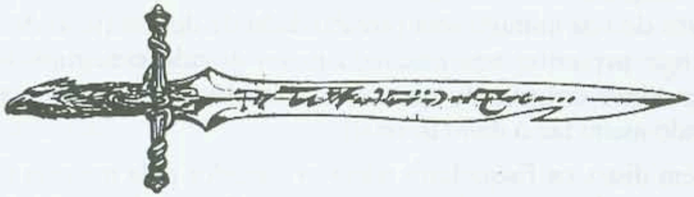
Lista de Personagens

Guardas-Esqueleto, recentemente ressuscitados da extinta Carsepolis. Eles usam capacetes de metal, armaduras peitorais, saiotes feitos de tiras de couro e de metal e sandálias (semelhantes a legionários romanos, caso precise de uma comparação).

ESQUELETOS, cada HABILIDADE 9 ENERGIA 7
Espada

Acessórios

Não são necessários nessa cena. Além disso, seus jogadores não iriam querer distrações enquanto estão lidando com seus inimigos esqueletos.



Ação!

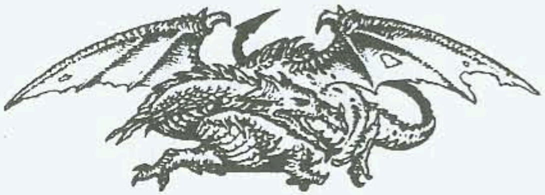
Apesar de terem morrido há muito tempo, os soldados de Carsepolis não esqueceram sua disciplina e treinamento, que os fizeram temidos por todo o continente de Allansia. Enquanto os Aventureiros avançam nervosamente para eles, os guardas ficam em posição de sentido. Então, movendo-se como se fossem apenas um, formam duas linhas. Os da linha de frente levantam seus escudos e espadas e avançam. Enquanto isso, a linha de retaguarda bate suas espadas contra seus escudos em uníssimo. Isso faz um tremendo barulho, que ecoa pela caverna (na verdade, estão fazendo esse som como um alarme aos seus companheiros, há pouca distância).

Considere a luta como uma confrontação padrão de um-pa-

ra-um. A segunda linha de Esqueletos se moverá para a frente a fim de apenas dar cobertura aos companheiros caídos — toda essa disciplina tem algumas desvantagens!

Como explicamos em *Out of the Pit — Saídos do Inferno* (o livro de monstros de Aventuras Fantásticas), atacar Esqueletos com armas pontiagudas, como espadas e punhais, não é muito eficiente. Isso porque eles não têm carne para a arma penetrar; lâminas são sempre rebatidas por ossos. Todas as armas afiadas fazem apenas 1 ponto de dano, se conseguirem acertar os Esqueletos. Se os Aventureiros especificarem que estão usando o lado cego de suas lâminas, ou se encontrarem algo para usar como porrete, então poderão fazer o dano normal. Não diga aos jogadores que usar uma arma sem corte funcionará melhor; deixe que descubram por si mesmos, mas lembre-se de que trocar de armas exige o tempo de uma série de ataque durante a qual eles devem receber um ataque por parte de seu inimigo sem possibilidade de defesa (se o Anão estiver presente, seu machado é tão grande e manipulado com tanto entusiasmo que não é rebatido pelos ossos, causando assim faz o dano normal).

Além disso, os Esqueletos não são afetados pela maioria dos feitiços, eles nunca dormem, por isso *Sono* e *Fraqueza* não têm qualquer efeito; entre os outros feitiços que não funcionam incluem-se: *Medo, P.E.S., Petrificar* e *Morte*. Entretanto, qualquer mago ficará aliviado em descobrir que eles queimam, então o feitiço *Rajada de Fogo* funciona normalmente.



Quando os Aventureiros estiverem (esperamos) acabando com o último Esqueleto, eles ouvirão um barulho de chocalho. Olhando para os lados, poderão ver novas unidades de guerreiros-esqueleto marchando pelas passagens, para enfrentá-los. Há pouca escolha além de correrem para a porta.

Problemas?

Os Aventureiros podem achar que superarão o novo bando de Esqueletos. Mostre que parece haver colunas de guerreiros mortos-vivos, até onde a vista alcança, nas passagens. Sargon não disse que Xortan Throg planejava acordar todo o exército de Carsepolis? Gulp!

Vá Para...

Só há uma saída aqui, fugir! E o único caminho de fuga é através das portas, e direto para a Cena 14.

Cena 14 — Alguma Coisa Terrível no Jardim

Local

Os Aventureiros correm pela porta, talvez tendo que fazer barricadas contra ela depois (há um vergalhão para isso, bem interessante). Eles se encontram no átrio do quartel. É um pequeno jardim, antigamente aberto ao céu, mas agora um dos subterrâneos do Porto Blacksand. A grama desapareceu há muito tempo, mas os esqueletos mortos e petrificados das árvores e arbustos ainda decoram a área, dando-lhe uma atmosfera nefasta; é um jardim morto, guardado por soldados mortos.

E lá, no centro do que já foi um belo gramado, está algo que presume-se tenha vindo do extinto zoológico de Carsepolis: um Tiranossauro, bem morto, mas um esqueleto que se move...

A única saída é uma grande porta do outro lado do átrio. Não há como qualquer um dos Aventureiros atravessá-lo, calmamente, sem enfrentar a criatura que está se arrastando pesadamente em sua direção.

Resumo da Trama

Os Aventureiros lutam com um Tiranossauro-Esqueleto, morto-vivo.

Lista de Personagens

Há apenas uma criatura aqui, mas ela é digna de atenção; e presumimos que, se conseguirem sair vivos daqui, os Aventureiros não a esquecerão tão cedo!

TIRANOSSAURO-ESQUELETO

HABILIDADE 12 ENERGIA 25

3 Ataques, Mordida muito grande

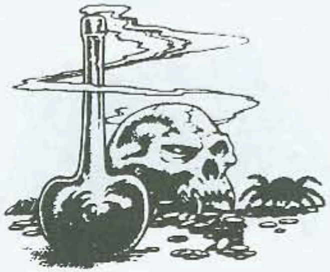
Acessórios

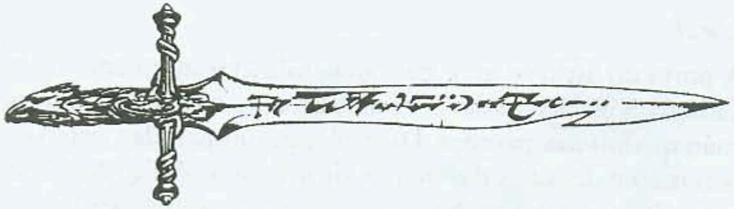
Não há nenhum acessório para esse encontro. Além disso, sentimos muito que as lojas locais de jogo estejam sem modelos de esqueletos de tiranossauro; provavelmente, é porque há uma grande procura deles, no momento.

Ação!

Os Aventureiros têm pouca escolha, a não ser lutar com a horrível criatura. Como é tão grande e má, todos podem atacá-la.

O Tiranossauro é um Esqueleto e todas as regras especiais para guerreiros-esqueleto também se aplicam aqui, incluindo os feitiços que funcionam e o dano que armas afiadas podem fazer.





Problemas?

Resmungando qualquer coisa sobre "sensatez" e "valor", os Aventureiros podem tentar voltar por onde vieram. Quando abrirem a porta, verão as múltiplas linhas de combate das legiões de mortos-vivos, de Xortan Throg, esperando pacientemente por eles.

Possivelmente, um ou mais Aventureiros decidirá segurar o monstro enquanto os outros se esgueiram por de trás da fera distraída, fugindo. Isso é muito corajoso da parte dele; ele morrerá horrivelmente, enquanto o resto do grupo passa pela outra porta. Muito dramático, muito trágico, bastante heróico (é uma pena que você não possa lhe dar um troféu por isso, porque ele merece um, de bravura).

Se houver apenas dois Aventureiros vivos neste momento, um nobre sacrifício desse tipo pode ser a melhor, senão a única, maneira de passar, mas não tente arranjar para que isso aconteça. As pessoas ficam terrivelmente ligadas aos Aventureiros que elas representam. Se eles têm que morrer, então é melhor que partam lutando contra a voracidade de alguma coisa tão terrível quanto essa criatura.

Vá Para...

A porta do outro lado do átrio fica sobre um par de grandes degraus. Ela leva diretamente a Xortan Throg e à Cena 15.

Cena 15 — A Prova Final

Local

A porta do átrio se abre para uma sala elegantemente mobiliada. É bem decorada, com mosaicos de soldados, tanto no chão quanto nas paredes. Duas placas, nas paredes, estão cobertas com detalhes das muitas vitórias do exército de Carsepolis. Portas laterais levam a outras salas (na verdade, o quarto e a sala de trabalho do feiticeiro). Xortan Throg está sentado numa bela cadeira, do outro lado da sala, esperando pacientemente. Ao lado dele encontra-se uma mesa, com várias cartas e mapas enrolados.

Resumo da Trama

Na cena final da nossa aventura, nossos heróis finalmente se livram de Xortan Throg e o mundo está mais uma vez a salvo.

Lista de Personagens

Xortan Throg (desta vez, o verdadeiro, garantimos). Sua aparência é quase a mesma da primeira aventura. Mas agora está vestindo uma toga completa dos antigos nobres de Carsepolis, muito parecida com a vestida por Sargon (embora eles *não* sejam, evidentemente, a mesma pessoa).

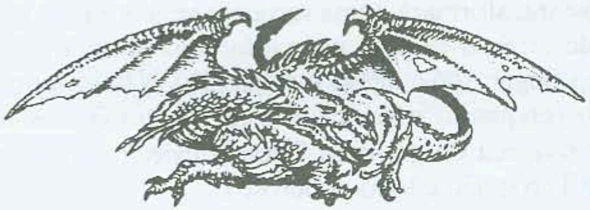
XORTAN THROG HABILIDADE 10 ENERGIA 28

Punhal

Habilidade de Magia *21, feitiços:* Barata, Conjurar Esqueleto, Energia, Escudo, Flecha-Serpente, Fraqueza, Morte, Parede, Petrificação, Rajada de Energia *e muitos, muitos mais*

Acessórios

Nenhum é necessário para distrair os jogadores. Essa é a grande cena.



Ação!

Quando os Aventureiros invadem a sala, ofegantes, o feiticeiro os encara e calmamente cumprimenta os visitantes com um leve sorriso:

"Ah, são vocês. Eu estava mesmo os esperando. Que bom que me pouparam o trabalho de ir atrás de vocês. Acredito que estejam impressionados com minha pobre casa. É claro que não vai demorar muito para eu me mudar para a superfície; e, então, Azzur, aquele usurpador asqueroso, provará do seu próprio remédio. Quando vocês entraram, eu estava preparando algumas estratégias para as minhas próximas campanhas. Acho que vou tomar Chalice, primeiro — seria bastante apropriado, não acham? E, depois, Salamonis, é claro.

"Vejo que vocês não aprovam. Bem, cavalheiros, não fiquem parados aí. Vocês não são peixinhos dourados. Vão tentar me matar, ou não?"

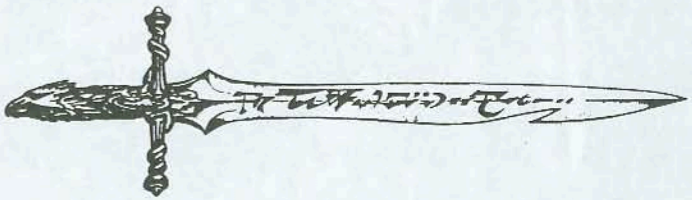
Se os Aventureiros estiverem seguindo suas instruções (dadas por Sargon), eles não avançarão para atacar, mas, no caso de o fazerem, aqui está como Xortan Throg lidará com eles.

Se um Aventureiro tentar atirar com o arco, a flecha de repente se transformará numa serpente venenosa e o morderá, antes de arrastar-se para um canto. Isso causará 1-3 pontos de dano (jogue 1d6 e divida o resultado). Não há jeito de evitar isso (enquanto o feiticeiro estiver usando seus feitiços, não se esqueça do gasto de Energia exigido para lançá-los. Xortan Throg não é todo-poderoso).

Qualquer outro objeto lançado contra o feiticeiro será rebatido de volta, e atingirá o Aventureiro que o lançou, fazendo o dano apropriado. Um *Esquivar-se* ou um *Teste de Sorte*, ambos com uma penalidade temporária de 4 pontos, poderá permitir ao Aventureiro evitar o míssil.

Se você não estiver usando miniaturas e um tabuleiro, durará três séries de ataque para um Aventureiro se aproximar do feiticeiro, durante as quais ele poderá lançar mais feitiços.

Se um Aventureiro tentar avançar sobre Xortan Throg, o feiticeiro fará um gesto na direção dos pés do personagem e ele, de repente, ficará preso ao chão. Enquanto o Aventureiro estiver olhando horrorizado, suas botas e, depois, seus pés, se transformarão em pedra. A Petrificação continuará por suas pernas e subirá por seu corpo. O Aventureiro perderá 1 ponto de ENERGIA a cada duas rodadas. Quando ele estiver morto, a petrificação estará completa. Enquanto lhe restar 2 pontos de ENERGIA, ele poderá mover os braços, mas não os pés.



Já que mais de um Aventureiro poderão atacar ao mesmo tempo, Xortan Throg terá problemas para lidar com todos. Se um Aventureiro chegar perto o bastante para atingi-lo, o feiticeiro não se arriscará, usará o Feitiço de Morte. De qualquer modo, ele possui um feitiço de escudo mágico, o que já diminui suas chances de ser atingido.

Com alguma sorte, os Aventureiros estarão seguindo a sugestão de Sargon e tentando forçar Xortan Throg a usar seu mais forte feitiço, de preferência, o Feitiço de Morte. Como farão isso, é problema deles; mas presume-se que primeiro irritarão o feiticeiro (provavelmente rindo de seus planos, como se fossem completamente tolos) e então questionarão suas habilidades como feiticeiro. Não espere que eles façam milagres; uma vez que pareça terem dito as coisas certas, faça Xortan Throg apontar um dedo, e ter o maior choque de sua vida!

O ideal para acontecer seria o seguinte: Ao lançar o Feitiço de Morte, Xortan Throg juntará toda sua energia, por um segundo, esticando um dedo ossudo para um dos Aventureiros e gritando uma poderosa palavra mágica: *"Morra!"* Um conjunto de terríveis relâmpagos negros saltará de seu dedo para o peito da vítima escolhida. Um dos Aventureiros rapidamente pegará o Cristal de Poder e o brandirá para Throg. O raio negro será atraído para o cristal e o atingirá, com um ensurdecedor ruído de energia crepitante, e o raio parecerá voltar para trás, ligando o cristal e o dedo esticado de Xortan Throg. O feiticeiro só terá tempo para um grito espantado de "Aaaargh!" e, então, cairá morto.

Quando o feiticeiro morrer, dois eventos notáveis acontecerão imediatamente. Primeiro, qualquer Aventureiro em processo de petrificação imediatamente voltará à forma humana e, segundo, todos os esqueletos parados do lado de fora da porta deixarão de ser animados e voltarão a ser o que eram, um pilha de velhos ossos mofados.

Os Aventureiros venceram.

Problemas?

Se os Aventureiros chegarem a essa parte da história sem o Cristal de Poder, suas chances serão mesmo muito pequenas. Eles *poderão* conseguir vencer através de um total de pontos superior, mas nós duvidamos. Se você sentir que eles merecem triunfar de qualquer jeito, dê-lhes uma ajuda onde acha que pode e deixe a decisão final para os dados.

Vá Para...

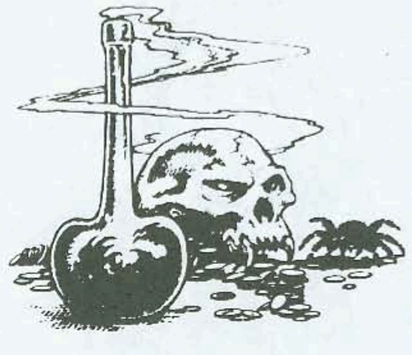
Esse devia ser o fim da aventura, exceto pela cena de volta a Salamonis onde os Aventureiros receberiam sua recompensa do Rei Salamon. Entretanto, se você pretende fazer outra aventura (e nós estamos lhe dando algumas dicas, só para o caso), há algumas coisas que você precisa fazer logo.

Deve permitir que os Aventureiros achem o caminho de volta até Nicodemus sem qualquer problema (a menos que eles sejam tolos o suficiente para tentar sair através do porão da Taberna da Sereia). Eles podem então voltar a Halim Thrumbar, que irá guiá-los para fora da cidade.

O que eles vão fazer com o Cristal do Poder é com eles. Se tentarem esmagá-lo, descobrirão que não se quebra. O melhor, provavelmente, é deixá-lo a salvo nas mãos de Nicodemus ou do Rei Salamon; entretanto, sendo um artefato poderoso, os Aventureiros podem querer guardá-lo para si mesmos. Se você achar que isso pode causar problemas nas próximas histórias, faça Nicodemus ou Salamon insistirem para que o entreguem.

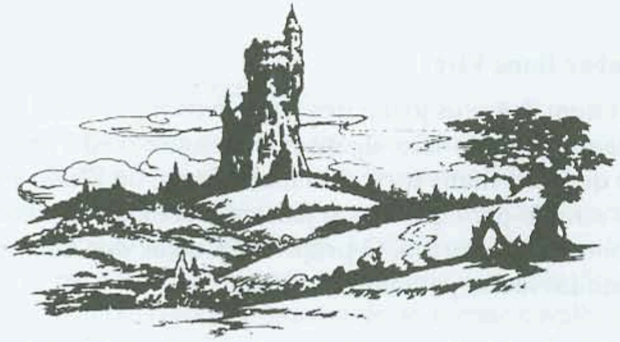
Infelizmente, uma classe muito pobre de Aventureiros circula por aí hoje em dia. Essa gente parece não se importar apenas com a glória e insiste em terminar suas aventuras com algum lucro também. É claro que Xortan Throg terá uma razoável quantidade de dinheiro; você decide quanto cada Aventureiro vai conseguir pegar, embora a quantia seja importante apenas se for usada de novo. Nós recomendamos algo em torno de 300 Moedas de Ouro. Também há a recompensa que o Rei Salamon prometeu, que são mais 500 Moedas de Ouro para cada um... Uma pequena fortuna para um Aventureiro.

FIM



A Seguir?

Todo tipo de possibilidade se apresenta para uma Aventura III de *Dungeoneer*. Aqui vão algumas idéias que você pode querer incorporar à sua próxima eletrizante aventura fantástica. Nenhuma delas é forte o bastante para uma aventura completa, mas combinando algumas você pode ter uma tremenda diversão nas mãos!



1. Limpando os Esgotos

Os Aventureiros conseguem primeiro uma audiência com o misterioso Lord Azzur, senhor de Blacksand, então o convencem sobre o que tem acontecido sob a cidade. Ele pode muito bem ficar satisfeito em aceitar sua oferta para voltar aos esgotos e livrá-los de todos os monstros que existam lá. Lembre-se de que Azzur é um homem muito ruim, e é muito difícil que jogue limpo com eles. Lembre-se também de que as ruínas de Carsepolis se estendem por uma longa distância sob Blacksand, tanto no comprimento como na profundidade. Não há a menor chance de que os Aventureiros limpem mais do que umas poucas áreas, e só temporariamente, mas não lhes diga isso. Deixe que descubram por si mesmos, a descoberta pode ser muito divertida.

2. Férias em Blacksand

Os Aventureiros podem muito bem ter mais aventuras no Porto Blacksand, antes de voltarem a Salamonis a fim de receber sua recompensa. Talvez eles gostem de investigar a Taverna da Sereia ou atacar alguns navios pirata. É claro que isso atrairá uma certa atenção indesejada sobre eles, o que levará a outras aventuras. Apenas mantenha isto em mente: não é à toa que Porto Blacksand tem o apelido de Cidade dos Ladrões.

3. Zanbar Bone Vive!

Se nenhum dos seus jogadores leu o livro-jogo solo *A Cidade dos Ladrões*, conte-lhes alguns boatos sobre o vil Príncipe da Noite que vive numa torre não muito longe de Blacksand, ou então arranje para que eles sejam contratados pelos habitantes pobres de Silverton. O próprio *A Cidade dos Ladrões* lhe dará muitas idéias para uma aventura.

4. A Volta de Xortan Throg!

O que exatamente os Aventureiros fizeram com o Cristal do Poder? Ele está mesmo a salvo? Poderia algum vil, servo do feiticeiro, conseguir roubar o Cristal do Poder e recuperar a vida de seu mestre? E se ele conseguir, como irá o desprezível feiticeiro realizar sua vingança contra os Aventureiros e os cidadãos de Salamonis?

5. Para Casar com a Princesa...

Em algum lugar pelo caminho, um dos Aventureiros pode ter decidido que se apaixonou pela Princesa Sarissa. Esse é um problema, porque é quase certo que ela não tocaria num plebeu nem mesmo com uma longa lança. Faça o Rei Salamon mandá-lo para uma missão aparentemente sem solução, para provar seu valor, com a promessa de se tornar cavalheiro se for bem-sucedido. Afinal, se ele se tornar um cavalheiro, será praticamente um nobre, e Sarissa poderá notá-lo e, então... quem sabe?

6. Sargon, o Negro

Bem, quem é ele? E o que ele fará, agora que está vivo de novo depois de quase 300 anos? Pelo que sabemos, há alguém vivo ou morto-vivo com melhores chances de reclamar o trono de Carsepolis do que Sargon? O que há para impedi-lo de juntar legiões de mortos-vivos e usurpar o comando de Lord Azzur sobre Blacksand? Ora, essa seria mesmo uma bela reviravolta, certo? — ter Azzur contratando os Aventureiros para afastar a ameaça de Sargon! Pode cuidar disso? Lógico que pode! Você pode fazer qualquer coisa numa aventura de *Dungeoneer*!

4. Aventuras Posteriores

E o que acontece daqui para a frente? Bom, o próximo grande passo — se você for o Mestre — é planejar suas próprias aventuras de *Dungeoneer* e então bolar uma *campanha* fantástica regularmente. Uma campanha é simplesmente uma série de aventuras mais complexas, com os mesmos personagens participando de todas elas (pense nos filmes de Conan, de James Bond e nas histórias de Tarzan e Batman). Numa campanha fantástica, os Aventureiros ficaram mais velhos e mais sábios, mais ricos e mais habilidosos e geralmente gozam de uma vida completa e excitante! Algumas campanhas contínuas lidam com a vida cotidiana dos Aventureiros e tratam também dos atos de coragem, enquanto outras concentram-se nos Aventureiros somente quando eles estão diretamente envolvidos em sua missão atual.

É claro que montar tudo isso requer uma certa dedicação por parte do Mestre, já que seu trabalho é sonhar todas as aventuras para que os Aventureiros possam enfrentá-las de modo corajoso. Este capítulo, esperamos, fornecerá bastante informações e inspirações para até mesmo o mais relutante dos Mestres começar a criar seu próprio mundo de fantasia! Todas as notas são para o Mestre, e preferimos que os jogadores não as consultem; os monstros, principalmente, perderão muito de seu impacto se os jogadores já tiverem memorizado sua HABILIDADE e ENERGIA e souberem exatamente o que eles podem fazer.

Experiência e Treinamento

Conforme os Aventureiros forem progredindo com suas vidas eletrizantes, eles se tornarão, esperamos, melhores no que fazem. Isso é refletido em *Dungeoneer*, pela premiação

através de pontos de *Experiência*. Conforme um Aventureiro for adquirindo Experiência, suas habilidades aumentarão e ele se tornará ainda mais apto para lidar com o mundo bárbaro que o cerca!

Pontos de Experiência

Para simular o aumento na especialização e no conhecimento adquiridos pelos Aventureiros, conforme eles vão participando de mais aventuras, o Mestre lhes dá pontos de experiência ao final de cada missão. Para fazer isso, considere simplesmente a performance de cada Aventureiro durante a aventura, segundo as categorias que se seguem, e então classifique o Aventureiro numa escala de 1 (pobre), 2 (muito bom) ou 3 (brilhante!):

A Missão — ela foi completamente bem-sucedida? Os Aventureiros alcançaram seu objetivo, ou falharam em perceber alguma pista vital? Eles mataram alguém a quem deviam salvar, ou deixaram o vilão principal escapar?

Vítimas — quantos Aventureiros devem morrer até o final da aventura? Será que táticas melhores poderiam ter-lhes salvado a vida? Alguma pessoa inocente foi acidentalmente morta por algum Aventureiro por demais entusiasmado? Média 1, se houver vítimas demais e, talvez, média 3, caso não tenha havido mortes desnecessárias.

Heroísmo — qual a coragem real deste Aventureiro, quando as coisas começaram a esquentar? Ele estava lá, participando do combate ou lançando feitiço após feitiço, enfrentando todos os desafios apresentados a ele — ou acovardou-se e parecia assustado?

Personificação — o jogador conseguiu "encarnar" bem o Aventureiro ou ele não era nada mais do que um espantalho

carregando uma espada? Distribua pontos quanto à personificação, mesmo que o personagem não seja exatamente agradável — afinal, o jogador estava apenas vivendo muito bem o seu papel.

Quando você tiver esses quatro valores, some-os e então divida-os por 4, para assim encontrar uma média (arredonde as frações para cima). Esta média final — que será 1, 2 ou 3 — representa o número de pontos de Experiência que você deve dar ao Aventureiro. *Nota:* os pontos são dados somente após o término de uma aventura, nunca durante a mesma.

Aprendendo com a Experiência

Esses pontos de Experiência podem ser gastos de três maneiras: para aumentar a HABILIDADE, aumentar uma Habilidade Especial já existente, ou começar a treinar uma nova Habilidade Especial ou um novo feitiço. Os pontos não precisam ser gastos imediatamente após ser ganhos (na verdade, somente os usados para aumentar uma Habilidade Especial podem ser usados desse modo); os pontos devem, portanto, ser registrados no local apropriado da *Folha de Aventuras* do Aventureiro até que sejam usados.

Pontos de Experiência podem ser gastos por um Aventureiro apenas quando ele não estiver envolvido numa aventura e tiver tempo para treinar e praticar, e, com isso, aumentar seus poderes. Nenhum personagem pode, de repente, tornar-se mais habilidoso em alguma coisa no meio de uma aventura em andamento!

Aumentando a HABILIDADE

Aumentar uma característica primária, como HABILIDADE, terá, é claro, um efeito considerável no aumento dos pontos de Habilidade Especial do Aventureiro. Por esta razão, são necessários 10 pontos de Experiência para aumentar-se 1 ponto da HABILIDADE. Ou seja, um Aventureiro precisará juntar pontos de várias aventuras até conseguir aumentar sua HABILIDADE.

Se você estiver realizando um jogo que seja uma campanha, na qual os Aventureiros têm de contar o tempo, esse aumento da HABILIDADE precisará também de um mês de treino e estudos. Durante esse tempo, o Aventureiro não poderá sair em aventuras; pelo contrário, ele deverá passar pelo menos 8 horas por dia praticando suas habilidades e especialidades. Ao final desse tempo, o valor *Inicial* de sua HABILIDADE aumentará em 1 ponto, e todas as suas Habilidades Especiais também sofrerão tal aumento.

Se estiver realizando seus jogos como uma série de aventuras esporádicas, sem nenhum acontecimento especial entre elas, simplesmente permita ao Aventureiro que presuma ter gasto o tempo necessário para treinamento entre duas aventuras.

Nem ENERGIA nem SORTE pode ser aumentada através da experiência ou do treinamento, apesar de a SORTE poder ser aumentada com uma dose de *Poção da Sorte.*

Aumentando as Habilidades Especiais

Como alternativa, 1 ponto de Experiência pode ser usado para aumentar 1 ponto de uma Habilidade Especial. Esta Habilidade Especial deve ser uma das que o Aventureiro já possui, mas afora isso não há restrições (aprender uma Habilidade Especial que lhe seja desconhecida requer treinamento dedicado e será abordado na próxima seção). A Habilidade Especial pode ser aumentada cada vez mais — porém, aconselha-se que todos fiquem alertas para o fato de que uma jogada de duplo 6 ou duplo 1 significa que qualquer

pessoa pode, às vezes, falhar ou ser bem-sucedida, não importando se sua habilidade seja grande.

Se estiver realizando uma campanha na qual os Aventureiros têm de contar o tempo, esse aumento na Habilidade Especial também necessita de uma semana de treinamento e estudos. Durante esse tempo, o Aventureiro não pode sair em Aventuras; em vez disso, ele deve gastar pelo menos 8 horas de seu dia praticando ou aprendendo mais sobre sua Habilidade Especial. Ao final desse tempo, os pontos de sua Habilidade Especial terão aumentado em 1 ponto.

Se estiver realizando seus jogos como uma série de aventuras esporádicas, sem nenhum acontecimento especial entre elas, simplesmente permita ao Aventureiro presumir que ele já realizou a prática necessária, durante um tempo livre entre duas aventuras, para que com isso ele aumente a Habilidade Especial escolhida.

Ocasionalmente, você pode precisar "decretar uma lei" de que determinada Habilidade Especial não poderá ser aumentada porque o Aventureiro não usou a Habilidade Especial em questão durante várias aventuras. Afinal, considere o caso de um Elfo que passa a maior parte de sua vida no mar; certamente isso não será um acréscimo a seu *Conhecimento das Florestas*! Em tais casos, você terá que decidir o que você acha que pode ser ou não aumentado. *Nota*: por sua característica de habilidade natural, *Visão no Escuro* não pode ser aumentada através da experiência.

Treinamento das Habilidades

Esta categoria se aplica tanto ao aprendizado de uma nova Habilidade Especial como ao de um novo Feitiço. Ao invés de simplesmente torná-lo melhor em alguma coisa a qual já conhece, esta categoria de aprendizado exige um certo tempo do Aventureiro — e dinheiro —, para que ele seja instruído em seus novos poderes por outro personagem que já saiba alguma coisa sobre o assunto.

Aprender 1 ponto de uma nova Habilidade Especial equivale ao gasto de 2 pontos de Experiência, além do pagamento de 250 MOs para alguém que já conheceu a habilidade, o suficiente para ensinar ao Aventureiro.

Um Aventureiro deve treinar uma Habilidade Especial até 4 pontos (às custas de 8 pontos de Experiência e 1.000 MOs). Pontos posteriores terão de ser aprendidos pela experiência, *após* o Aventureiro sair na sua próxima aventura e ganhar realmente alguma prática usando de sua nova Habilidade Especial (então, um Aventureiro não pode treinar até 4 pontos e imediatamente aplicar mais pontos de Experiência, para aumentar sua habilidade, sem ter havido qualquer experiência real).

Se estiver realizando uma campanha contínua, você terá que resolver onde esse professor pode ser encontrado; habilidades exóticas, principalmente, devem exigir que um Aventureiro parta numa busca só para encontrar alguém! Cidades-estado maiores, como Salamonis, terão pessoas capazes de treinar um Aventureiro nas Habilidades Especiais mais comuns. O tempo necessário para aprender uma nova Habilidade Especial é 1 semana de treinamento intensivo por ponto a ser aprendido. Ou seja, se você tiver 4 pontos a serem aprendidos de uma nova Habilidade Especial, então serão necessárias 4 semanas de treinamento.

Se estiver realizando uma campanha em episódios, como a que apresentamos aqui, que foi dividida em 2 partes principais, simplesmente presuma que o Aventureiro treinou em seu tempo livre entre as aventuras. O gasto do treinamento ainda deve ser pago. Você é quem define se ele vai conseguir encontrar um professor à altura; afinal, ter que encontrar um professor é uma grande razão para uma aventura!

Note que a *Visão no Escuro* não pode ser normalmente aprendida ou aumentada através de treinamento ou experiência. Se um Aventureiro estiver realmente interessado em aprender tal habilidade, ele terá que ficar muitos anos morando e trabalhando em subterrâneos (provavelmente fora do jogo), lentamente ensinando seus olhos a ver melhor na escuridão sombria.

Aprendendo Novos Feitiços

Isso acontece de modo bastante semelhante ao Treinamento das Habilidades (veja acima), a não ser pelo fato de que o custo aqui funciona em termos de Gasto de Energia do feitiço que o Aventureiro deseja aprender.

Aprender um novo feitiço custa 1 ponto de Experiência por ponto de Gasto de Energia necessário, além do pagamento de 250 MOs por ponto a alguém que já conheça o feitiço, a fim de que ensine o que sabe ao Aventureiro.

Personagens que sabem — e que estão preparados para ensinar — feitiços com um Gasto de Energia de 6 pontos ou mais são *muito* difíceis de serem encontrados. Você, como Mestre, deve ser bem firme quanto a esse aspecto. Encontrar alguém que ensine um certo feitiço, ou roube o livro de feitiços de um poderoso feiticeiro, que esteja protegido por um feitiço tão poderoso quanto seu dono, exige uma aventura inteira, talvez até mesmo várias aventuras! Não dê tudo de mãos beijadas aos Aventureiros; eles simplesmente vão agir fazendo cortes inesperados em suas melhores aventuras e o jogo não mais será assim tão divertido!

Como aprender magia é uma tarefa difícil e incerta, e como sua prática pode ser fatal, a primeira vez que um mago usar um novo feitiço, ele deve lançá-lo com um modificador -1 em sua Habilidade de *Magia*. Afinal, quem é que vai sofrer todos os efeitos de lançar um feitiço de *Morte* só por praticar?

Aventureiros Experientes

Conforme os Aventureiros começam a crescer em habilidades, sua fama se espalha e suas proezas são cantadas em todos os lugares das terras, o jogo poderá necessitar de uma adaptação e talvez de mais tempo para abarcar suas necessidades maiores. Os vilões terão que ser mais poderosos ou os Aventureiros frustrarão seus esquemas maléficos com facilidade. Grandes ameaças e terríveis monstros também terão que ser encontrados, caso você não queira que os Aventureiros participem de suas aventuras com uma mão na frente e outra atrás.

Você logo descobrirá a necessidade de transformar jogos divertidos mais inconseqüentes em aventuras altamente elaboradas, que podem ameaçar a segurança de toda Allansia, ou até mesmo do mundo! Tudo se tornará importante e altamente político conforme inimigos cada vez mais poderosos começarem a notar como esses insignificantes Aventureiros estão ficando fortes!

A um nível financeiro, você provavelmente vai se divertir muito imaginando diferentes modos de assegurar que os Aventureiros permaneçam pobres. Essa é uma parte essencial de toda campanha extensa. Pense nisso — um Aventureiro pobre não pode pagar nenhum treinamento e terá

que continuar a aventurar-se a fim de ganhar mais dinheiro. Essa tarefa será bem fácil para você. Se os Aventureiros estiverem situados numa cidade, deixe-os ter várias brigas com o Bando de Ladrões local: se eles estiverem em campo aberto, bem, que tal um famoso rei bandido local? (Enfim, se você escolher acrescentar-lhes preocupações desse tipo, logo vai descobrir que as aventuras praticamente se escrevem sozinhas, quando os recentemente roubados Aventureiros implorarem para que você lhes permita acertar as coisas com seus assaltantes de uma vez por todas!)

Gostaríamos de lembrar a você que a direção de seu jogo depende *apenas de você*. Se todos estiverem se divertindo muito com a aventura avulsa ocasional, não faz sentido mudar o jogo para uma campanha contínua cheia de cenas complexas, novas e desconcertantes. Tudo isso é *opcional*, e mencionamos aqui para o caso de você descobrir que seu jogo está ficando cada vez mais sério.

A Campanha

Como já mencionamos acima, uma campanha é basicamente uma série de aventuras que contém os mesmos Aventureiros — e talvez também tenha alguns dos maiores vilões — sempre juntos. Esse tipo de campanha requer pouco trabalho além de um suprimento contínuo de aventuras eletrizantes para que os Aventureiros corram riscos, tudo outra vez. É claro que há bastante trabalho para todos — mas as coisas vão se tornando bem mais fáceis, pode acreditar!

Você pode resolver acrescentar alguns detalhes geográficos, digamos deixar que os Aventureiros escolham o nome de um lugar onde eles gostariam de manter sua base, talvez até mesmo deduzir algumas Moedas de Ouro a cada aventura, para despesas corriqueiras. Enfim, como as coisas vão ficando cada vez mais sofisticadas, essa pode ser a hora de prosseguir.

O próximo grande passo é expandir a campanha de modo a que os Aventureiros passem a interagir com seu mundo, além de participarem das aventuras; em outras palavras, viver o dia-a-dia de seu mundo de fantasia!

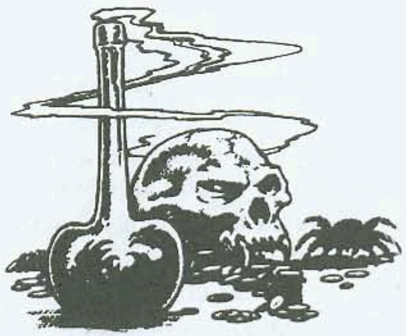
Não estamos sugerindo que suas sessões de jogo tenham que, de repente, fazer parte de sua vida diária e noturna. Na verdade, nada pode ser pior do que fazer isso; existem momentos calmos na vida de todas as pessoas, e você deve se concentrar justamente naquilo que os Aventureiros fazem de melhor: enfrentar monstros horríveis e continuar realizando missões tortuosamente difíceis.

Todo o material aqui é *histórico*, o que acontece entre as sessões de jogo e o que os leva para a nova aventura. Quando estiver vivendo uma aventura, você não deve nunca perder tempo com os dias de viagem que os Aventureiros gastam andando por paradas sem fim, a menos que os acontecimentos que ocorram no caminho sejam muito importantes. Toda essa questão de campanha existe para dar profundidade aos Aventureiros, *razões* para precisarem sair e arriscar suas vidas uma vez mais.

O Dia-a-Dia dos Aventureiros

Primeiro, recomendamos que os Aventureiros estabeleçam uma base para si mesmos, um lar de onde eles possam partir para o mundo a fim de fazer o que têm que fazer, e para o qual podem voltar quando tiverem cumprido sua missão. Essa base poderia ser um grupo de aposentos numa estalagem, uma pequena casa numa das cidades-estado, ou até mesmo uma pequena torre em algum lugar. A princípio, essa casa terá que servir-lhes de acordo com o que eles puderem pagar (torres com todas as comodidades modernas são bastante caras, principalmente porque em geral existe uma longa fila de feiticeiros maléficos à espreita para agarrar tais propriedades assim que elas entram no mercado!). Você terá que construir uma série de opções para eles.

Segundo, existe a importante questão das despesas corriqueiras. Afinal, todos têm que beber e comer, inclusive Aventureiros. Você descobrirá Aventureiros (e seus jogadores) se realmente começarem a se preocupar com a questão de onde vem o dinheiro necessário para uma campanha contínua. É assim que deveria ser. Se os Aventureiros não querem nada, não haverá compulsão para arriscarem seu couro para fazer alguma coisa tão perigosa quanto aventurar-se! "Mantenha-os pobres!" é um lema que todos os Mestres deveriam adotar.

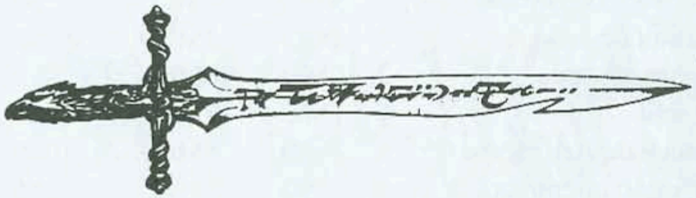


A curto prazo, aventurar-se é geralmente bastante rentoso; mas, como numa ocupação free lance, poderá haver vários buracos entre aventuras. Alguns empreendimentos podem resultar em que os Aventureiros não tragam nada de volta, além de algumas poucas moedas de prata; outras podem custar-lhes dinheiro, que jamais será recuperado. E é claro, eles até podem obter tesouros, para serem roubados não muito depois, ou pelos bandidos locais ou por novos impostos esmagadores, taxados sobre Aventureiros, assim por diante.

Despesas corriqueiras logo se avolumam. É só pensar em todos os itens onde um Aventureiro típico tem que gastar seu ouro muito suado a cada semana: duas ou três refeições ao dia, bebida (uma quantia bastante grande se for um Anão, é claro!), o gasto de ter um teto sobre a cabeça, roupas, armaduras, armas, estábulo e comida para o cavalo, taxa para a Guilda dos Aventureiros, lenha e velas para os longos invernos... a lista continua cada vez mais longa.

E terceiro, deve existir o problema menor quanto ao emprego regular. Como já dissemos, aventurar-se é a melhor das ocupações temporárias; certamente não existem bastante buscas para manter todos os Aventureiros ocupados por 52 semanas por ano. Grande parte do tempo de qualquer aventureiro bem pode ser gasta viajando por Allansia à procura de alguma coisa para se fazer!

Pior, aventurar-se precisa de um grande preparo e de muito tempo para recuperação depois de cumprida a missão! Então pode ser muito bom que os Aventureiros queiram obter algum tipo de emprego remunerado. Eles provavelmente terão em mira os trabalhos que se casem com suas Habilidades Especiais: um guerreiro poderia encontrar emprego como mercenário, guardando a caravana de um mercador, ensinando outros a lutar, e coisas assim. Um feiticeiro poderia cuidar de uma biblioteca, tornar-se tutor pessoal dos filhos do rei, empregar-se como curandeiro, ou qualquer coisa que lhe caia bem. Um ladrão não terá nenhum problema em financiar o próprio sustento numa agitada cidade-estado.



Gastos Típicos

A lista que se segue mostra o gasto típico em termos de itens e despesas. Há 3 colunas para o preço dos artigos, dependendo de onde se está em Allansia: numa Cidade, numa Vila ou num Campo isolado (e portanto dependentes dos mercadores exploradores!). Todos os preços são para os itens básicos. Itens decorados ou finamente trabalhados custam em torno de 3 vezes mais o preço cotado. Lembre-se de que 10 MP = 1 MO.

	Cidade	Vila	Campo
	Item	Preço	Preço
Aposento, noite, dividido	1 MO	15MP	2MO
Aposento, noite, sozinho	2 MO	4MO	5 MO
Arco	15 MO	12MO	25MO
Besta	90 MO	120MO	150MO
Cavalo	40MO	40MO	50MO
Cerveja, caneca ou copo	4MP	3MP	3MP
Corda, por metro	6MP	7MP	15MP
Escudo	12MO	15MO	25MO
Espada	20MO	40MO	65MO
Espada de duas mãos	45MO	90MO	135MO
Estábulo, por 24 horas	1MO	8MP	2MO
Flechas, dúzia	3MO	3MO	4MO
Lança	6MO	8MO	12MO
Lanterna	2MO	3MO	6MO
Machado de Batalha	35MO	50MO	75MO
Manto, de linho	2MO	3MO	7MO
Manto, de seda	10MO	16MO	24MO
Punhal	1MO	1MO	2MO
Punhal de Arremesso	3MO	5MO	10MO
Refeição quente em taverna	2MO	2MO	2MO
Saco	2 MP	3MP	5MP
Sela	6MO	7MO	10MO
Túnica	2MO	3MO	5MO
Velas, dúzia	1MP	1MP	4MP
Vinho, caneca	4MP	6MP	7MP
Vinhotes para besta, dúzia	6MO	9MO	15MO

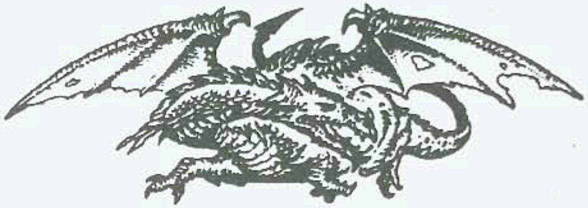
Outros preços podem ser facilmente previstos a partir dos que fornecemos. Há uma versão bastante ampliada desta lista em *Titan,* junto com várias outras informações quanto à vida diária em Allansia. Apesar de Titan não ser essencial para o

jogo e diversão de Dungeoneer, o recomendamos muito como o livro de referência essencial para qualquer um que deseja realizar uma campanha de grande escala.

Habilidades Avançadas

Como já mencionamos antes, a menos que os Aventureiros sejam vencidos para todo o sempre, eles eventualmente chegarão a um ponto de ultrapassar as aventuras que uma vez lhes foram desafiadoras. Uma única e simples solução para o problema de ter-se Aventureiros superpoderosos, passeando por aí, é enfraquecê-los seriamente e então mantê-los ocupados, à procura de um meio de recuperar suas habilidades.

Para um guerreiro, digamos, é simples montar uma trama que inicia com um inimigo pingando alguma coisa em sua bebida que o adoece e rouba-lhe lentamente seus poderes. A única cura conhecida se encontra do outro lado do mundo, mas é claro que ele realiza a busca e vai ficando cada vez mais e mais fraco... É ainda mais fácil atingir um feiticeiro — lembra-se daquela Tabela de Êpa! da página 200, contra a qual devem jogar sempre que destruírem um feitiço com um duplo 1? Seja malévolo sem que seus jogadores o percebam, e seu jogo ainda continuará a ser excitante para todos por muitos anos!



Porém, eventualmente alguns Aventureiros podem ser tão poderosos e experientes que desequilibrem seriamente o andamento do jogo. Eles podem vencer todos as criaturas que você se atreve a jogar-lhes em cima, visitam os planos mais baixos do Fosso Infernal em seus feriados, habitam fabulosos palácios cheios de jóias nos Planos Elementais, servidos por multidões de escravos. Aventureiros assim, logo ficam aborrecidos com o jogo.

A solução? Simples, se um Aventureiro tornar-se tão poderoso que seja capaz de e fazer qualquer coisa e não ter medo nem de nada nem de ninguém, deixe-o descansar o restante de seus dias em maravilhoso esplendor — e permita a seu jogador começar de novo com um personagem fresquinho, "saído do forno". Afinal, nos filmes os velhos heróis nunca morrem; são apenas substituídos por outros mais jovens!

Fabricação

Qualquer personagem, com uma habilidade de arma com 4 pontos, ou mais, acima de seus pontos de HABILIDADE ,pode projetar e fabricar suas próprias armas (mas é claro que somente aquelas para as quais ele tem Habilidade Especial). Para algumas armas, principalmente as feitas de metal, será obviamente necessário o uso de ferramentas e equipamento especializado (um exemplo é a ferragem de metal, que necessita de uma forja totalmente equipada). Outras, como fazer um arco e pôr penas nas flechas, necessitam de muito poucas ferramentas além de uma faca e uma lima ou lixa para alisar a madeira (é claro que em qualquer cidade maior existirão os fabricantes de arma que não são aventureiros e sim especializados apenas em fazer armas, não em lutar com elas).

Aventureiros com outras habilidades, tais como *Conhecimento Marítimo* ou *Conhecimento de Armadilhas*, com 4 pontos ou mais acima de sua HABILIDADE, também podem manufaturar seus próprios itens (nesses casos, barcos ou armadilhas, respectivamente).

Fazer alguma coisa dar certo necessita de uma jogada contra a Habilidade Especial em questão. Dê a cada item um grau de complexidade entre 1 e 5 (1 = punhal simples, piroga; 5 = besta, navio para alto-mar), e reduza as chances de sucesso por esse grau. Subtraia por 10 o número de anos que o Aventureiro vem manufaturando o item, e depois reduza a chance de sucesso por esse resultado. Como exemplo, então, um Aventureiro com *Espada* 17 e que vem tentando forjar espadas (complexidade 3) há 4 anos, deve obter 8 ou menos ao jogar dois dados para conseguir realizar seu intento.

Ensinar e Treinar

Um Aventureiro com qualquer Habilidade Especial de 12 ou mais pontos pode assumir a posição de mestre ou treinador dessa habilidade. De modo semelhante, qualquer Aventureiro com feitiços totalizando 7 pontos ou mais já pode declarar que é feiticeiro: com isso ele pode conseguir um aprendiz e passar adiante a arte de lançar feitiços.

O gasto de treinamento *por* um Aventureiro é o mesmo gasto de treinamento *para* um Aventureiro. O lançamento de feitiços deveria ser vendido em torno de 50-300 MOs por ponto de Gasto de Energia do feitiço, dependendo da prosperidade da área em que o mago esteja trabalhando e da possibilidade de pagamento por parte do cliente.

Planejamento de Aventuras

Mais cedo ou mais tarde, todo Mestre sente-se suficientemente confiante e inspirado para queimar alguns neurônios, pegar papel e lápis e criar sua própria aventura. Planejar uma aventura de *Dungeoneer* necessita de um pouco de tempo e imaginação, mas não é difícil, depois que você tiver pego o jeito (afinal, se *nós* demos conta...).

Para planejar uma aventura, você precisará do seguinte:

- Criar uma história, que envolva o pedido de alguém para solucionar um problema, um problema que os Aventureiros também tenham, como um vilão interessante que começou a causar dificuldades, ou alguma coisa nesse gênero.
- Desenvolver uma trama em torno da idéia dessa história, acrescentando as razões para o envolvimento dos Aventureiros, e escolher alguns locais apropriados para a Ação!
- Desmembrar a trama numa série de cenas, cada uma contendo um incidente que levará ao grande final.
- Enriquecer com detalhes os NPCs pouco importantes e os importantíssimos Bandidos! Acrescente mais detalhes aos locais e cenários e você estará pronto para "ir à luta"!

A Estória

Pense sobre o mundo em que os Aventureiros vivem. É o mundo de ações corajosas e dinâmicas. É um mundo de clichês maravilhosos, onde os Aventureiros falam de modo resoluto, os feiticeiros malévolos zombam e tramam, os Orcs são idiotas. Um mundo onde o bem vence o mal, e o que é certo prevalece, apesar de não ser sem perdas. Há muita ação, e muito combate. É uma diversão descontraída, ruidosa e incrivelmente gostosa na qual vamos nos envolver.

Storylines Típicos (o assunto das histórias)

Não consegue pensar numa história? Ligue a televisão ou então leia um livro. Existem tantos meios de se contar uma história; inspiração pode vir de qualquer lugar! Se sua imaginação ainda não foi incendiada, tente inventar alguns nomes e situações num desses *storylines* simples:

A Mensagem: Os Aventureiros devem ir aonde homens menos habilidosos já falharam; os Orcs estão observando os passos, mas a mensagem *precisa* passar por eles!

Endireitando Algo Errado: Caçadores locais mataram uma donzela Elfa que os pegara invadindo as terras élficas. A vila será incendiada se os acusados não forem presos.

O Desafio: A honra exige que um dos Aventureiros realize um feito notável, ou então será rotulado como covarde (e perderá a aposta!).

Procurado, Vivo ou Morto: "Ei, olhem esse cartaz de procurado! Não é o homem que passou por nós na estrada há alguns dias? E há uma recompensa? Vamos encontrá-lo!"

O Salvamento: Encontrar as vítimas, libertá-las sem feri-las e, se possível, lidar com seus captores (veja a Aventura I de *Dungeoneer*).

Vilania: Alguém está tramando para depor o rei. Uma rebelião germina nos cantos escuros da cidade. Descubra quem, como e quando — e impeça-o!

O Grupo de Caça: Os Aventureiros tentam capturar ou matar uma fera rara por sua bela (e muito cara) pele.

Monstro à Solta: Uma pacífica vila está sendo importunada

por uma fera das terras mais selvagens. Mas existe um porém — a criatura tem uma razão para estar tão furiosa...

Dever de Escolta: Há bandidos em todas as partes; um mercador necessita de bons homens fortes para guardar sua caravana. Bom pagamento. Fale com Reskin, a Guilda dos Mercadores...

Correr Contra o Tempo: Encontrar a erva rara, no passo secreto da montanha, antes que a lua esteja cheia, ou a filha do rei morrerá!

A Trama

Depois que você já tiver sido tomada pela semente de uma idéia, divida-a em várias cenas. Faça com que cada cena apresente um problema específico que deve ser resolvido para que os Aventureiros possam prosseguir. Nas cenas-chave, os Aventureiros também podem descobrir uma pista ou alguma coisa que lhes será útil no grande confronto final.

Para as primeiras cenas, escolha alguma que inspire *motivação* — por que os Aventureiros deveriam se envolver? A razão pode vir de fora: eles são aventureiros, afinal, e aventureiros existem para serem contratados. Poderia ser o retorno de alguém com quem eles já toparam antes e prefeririam não ter que encontrar novamente (como Xortan Throg, por exemplo?). Poderia ter alguma base em seus históricos: o que faria um Aventureiro se o bandido caolho, que matou toda sua família, de repente "pintasse" na cidade?

Decida sobre as *bases* para a aventura, e descubra como lidar com os pequenos detalhes para dar vida à cena. *Lembre-se:* você está funcionando como os cinco sentidos de seus jogadores. Convença-os de que eles podem ver as cenas em suas próprias mentes! A terra de Allansia é um local selvagem, imenso, com muitas planícies, rios de corredeiras e florestas

grandes e enodoadas. Ruínas antigas pontuam a terra, remanescentes misteriosos de um passado esquecido. Criaturas não-humanas ocultam-se nas sombras da terra, preparando-se para o dia em que deverão governar. Feiticeiros tramam, bandos de Orcs preparam-se para a guerra, criando terríveis e ameaçadoras alianças com os Trolls. A terra está cheia de possibilidades; dê-lhes vida!

Os Bandidos

Se um vilão estiver envolvido numa trama, faça com que ele seja bom (você entendeu o que queremos dizer!). Todos os vilões são uns tremendos exagerados, tendo muito mais presuntos do que qualquer supermercado. Portanto, todos eles parecem ter alguma coisa ligeiramente errada. Em alguns, isso aparece de modo bastante sutil, manifestando-se simplesmente no desejo obsessivo de governar a cidade, a terra, o mundo. Em outros, existem problemas físicos, pernas tortas, corcundas, olhos faltando, estranhos comportamentos, tiques nervosos, qualquer coisa que lhe pareça bastante nojenta.

Seja lá qual for o problema, deve ficar bem claro para os outros que existe algo de errado com eles, que não estão inteiros ali... bem, quer dizer, não são normais! Bandidões sempre têm uma fraqueza, um defeito mortal que os transforma em Bandidos, um defeito que os Aventureiros devem descobrir e explorar para impedir seu plano maléfico!

Bandidos são criaturas como os Aventureiros, só que ao inverso; em outras palavras, primeiro, trabalhe com eles através de seu histórico e personalidade, e *só então* defina características, habilidades e feitiços. Sempre pense em algumas boas citações para o uso de um Bandido — e use-as! Os bandidos são uma excelente desculpa para que você haja como maníaco, então faça com que esses sejam os grandes momentos da aventura!

NPCs

Outro modo de acrescentar grande diversão a qualquer aventura é assegurar que os Aventureiros encontrem um certo número de NPCs interessantes. Mesmo uma simples luta de espadas será enriquecida por um oponente que tire alguns truques de sua manga, que tenha algumas habilidades estranhas (seus jogadores ficarão impressionados — ou serão ridicularizados? — por um oponente que de algum modo consegue esquivar-se do membro mais habilidoso do grupo, exatamente quando parece estar pronto para ser pego).

Se desejar acrescentar alguns NPCs memoráveis a uma aventura, pense sobre o que os tornaria interessantes.

Aparência

Qual é a aparência de um NPC? Se quiser, pense numa pessoa real (um ator de cinema, de TV, um amigo, não importa quem) com quem ele seja parecido. Como alternativa, pense em um ou dois adjetivos para descrever-lhe a aparência; quando os Aventureiros o encontrarem, seus jogadores poderão imaginá-lo. Seres não-humanos e monstros são ainda mais fáceis de descrever e caracterizar porque são muito diferentes dos humanos (falaremos dos monstros na próxima seção).

Modo de Falar

Exatamente como qualquer outra terra, Allansia é cheia de diferentes sotaques e modos de falar. Nas grandes cidades-estado, personagens educados podem falar de modo bastante formal ou pedante, enquanto os ladrões de sarjeta conversam numa linguagem toda própria. Nas regiões mais isoladas, as pessoas falam exatamente como as do interior de qualquer outra terra, de modo longo e arrastado, arrastando ainda mais os "ans" e "erres".

Assim como o sotaque, o vocabulário de um persongem também varia. Fazendeiros falam em termos de clima e sementes, medindo o tempo através da lua e são muito chegados a dizeres e provérbios supersticiosos. Cortesãos referem-se a si mesmos como "nós". Orcs tendem a não conseguir pronunciar muitas palavras e adaptaram algumas ao seu modo de articular ("humanos" então tornaram-se "rumanos!") Se for necessário, escreva algumas citações para o uso de seus NPCs.

O Que Eles Desejam

Em todo encontro entre NPCs e Aventureiros, cada lado provavelmente desejará alguma coisa do outro. Os Aventureiros podem querer informações, ajuda, um item especial, esse tipo de coisa. Os NPCs (em muitos casos sendo apenas parte de toda a trama) têm poucos objetivos: dar informação, ajudar alguém, ter uma conversa, dinheiro, fama, poder, uma boa diversão, e coisas assim. Saber que um NPC deseja alguma coisa em particular tornará sua personificação mais fácil.

Como Eles Pretendem Obtê-la

Se você pretende que seus NPCs usem algumas habilidades, ou que cheguem a lutar com os Aventureiros, eles precisarão de algumas características específicas, talvez algumas Habilidades Especiais ou feitiços. Resolve isso tudo antes de a aventura começar; mas anote somente aquelas características que você acha que seus NPCs vão precisar. Como os Bandidos, os NPCs são criados de trás para a frente, começando com quem são eles e então chegando-se a números apropriados. Se, durante um encontro, você de repente descobre que um NPC precisa usar outra habilidade, crie-a na hora ou então jogue contra os pontos de HABILIDADE.

"Repetecos"

É sempre interessante fazer com que alguns NPCs que "deram certo" voltem para ajudar, atrapalhar ou perseguir os Aventureiros de tempos em tempos. Eles podem produzir um certo alívio chegando como uma espécie de piada, e podem até mesmo fazer com que seus jogadores encostem a cabeça na mesa, não acreditando na própria má sorte de encontrá-los *de novo*. PCs que estão sempre aparecendo no momento exato para ajudar os Aventureiros podem rapidamente desenvolver-se em membros importantes do grupo — como eles sempre fazem isso, e por quê? Você logo aprenderá a repetir, ao observar as reações de seus jogadores. Se um personagem der uma gargalhada, ou soltar um rosnado, traga-o de volta!

Monstros

Assim como existem os NPCs mais inteligentes para lidar com os Aventureiros, também existem os Monstros, as terríveis criaturas e os tenebrosos e intrigantes humanóides. É necessária uma certa habilidade para jogar como um Monstro, pois nem todos são simples presas, feitos apenas para que os Aventureiros os chacinem em pequenos pedaços, no momento de loucura sanguinária, no calor frenético da batalha.

Muitos monstros possuem algo que se assemelha à inteligência; personagens verdadeiramente heróicos deixarão que muitos permaneçam vivos, preferindo suborná-los ou trapaceá-los para que permitam sua passagem em vez de simplesmente destruí-los. Alguns Monstros podem até mesmo ter Habilidades Especiais, que eles certamente usarão para se defender.

Depois de ter dito isso, é claro, há também dúzias de feras horrendas que devem ser imediatamente despachadas. Algumas serão tão poderosas que os Aventureiros terão que correr se desejarem permanecer vivos. Porém, se você conseguir variar o modo como os Monstros reagem e se comportam, suas aventuras não terminarão como uma espécie de academia onde seus Aventureiros pratiquem sua habilidade de *Espada*.

A lista de Monstros abaixo abrange desde raças humanóides hostis (Orcs, Goblins e seus afins) até gigantes criaturas mutantes, de mortos-vivos fantasmagóricos a vorazes monstros reais! Não nos detivemos em longas descrições sobre sua história, política, expansão demográfica ou coisa desse tipo; você encontrará tais informações em *Out of the Pit — Saídos do Inferno*, no qual há referências mais detalhadas dessas criaturas, além de 200 outras.

Na lista que se segue, cada criatura recebeu valores "típicos" de HABILIDADE e ENERGIA. Ou seja, algumas criaturas podem ser mais fracas ou mais fortes do que isso, então você é bem-vindo em personificá-las variando um pouco seus valores em 1 ou 2 pontos.

Lista de Monstros

A seguir apresentamos algumas das mais comuns criaturas encontradas em Allansia. Cada criatura é descrita na seguinte ordem: Tipo de Monstro; Hábitat; Número Encontrado (aumente ou diminua de acordo com o número de Aventureiros); Reação; Inteligência (acredite se quiser, mas os humanos a têm Alta); HABILIDADE; ENERGIA; Arma usada; além de notas especiais sobre a aparência da criatura, ataques especiais e coisas assim.

Águia Gigante: Pássaro — Qualquer lugar selvagem — 1-2 — Neutra — Baixa — HABILIDADE 7 — ENERGIA 11 — Garras muito grandes.

O primeiro ataque será um poderoso mergulho com +3 pon-

tos de HABILIDADE. Se acertar 2 vezes seguidas, ela erguerá sua vítima no ar e voará de volta com ela para seu ninho, no alto da montanha.

Aranha Gigante: Inseto — Em qualquer lugar selvagem — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 8 — ENERGIA 8 — Grande mordida.

Qualquer um que ficar preso na teia de uma Aranha Gigante deve jogar duas vezes contra a HABILIDADE ou a Habilidade de *Força* e ser bem-sucedido a fim de conseguir escapar, ou sofrer Ataques Sem Oposição por parte da Aranha.

Centauro: Humanóide — Em qualquer lugar selvagem — 1-6 — Neutra/Inamistosa — Alta — HABILIDADE 10 — ENERGIA 10 — Arco e flecha, lança.

Esses seres meio-humanos/meio-cavalos vagam em planícies abertas, longe da civilização humana.

Centopéia Gigante: Inseto — Subterrâneos — 1-2 — Inamistosa — Baixa/Nenhuma — HABILIDADE 9 — ENERGIA 7 — Grande mordida.

Algumas dessas criaturas gigantescas têm mordidas venenosas, causando mais 2 pontos de dano.

Cíclope: Humanóide — Colinas/Cavernas — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 10 — ENERGIA 10 — Machado de guerra (+1 de dano por *Força*).

Caolho e brutal, se parece com um enlouquecido Ogre mutante.

Demônio da Neblina: Monstro — Florestas — 1-3 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 8 — ENERGIA 6 — Grande garra.

Essas criaturas-nebulosas sem substância têm forma vagamente humanóides. Lutar com tal criatura, leve e transparente, resulta numa penalidade de -2 na HABILIDADE do Aventureiro.

Dragão: Monstro — Em qualquer lugar selvagem — 1 — Neutra — Alta — HABILIDADE 16 — ENERGIA 25 — 4 Ataques — Garras muito grandes.

Este é um exemplo de um jovem Dragão Dourado; são de muitos tipos e muitas idades. Este Dragão pode também cuspir fogo a cada segunda Série de Ataque, causando 4 pontos de dano (*Testar a Sorte* ou *Esquivar-se* para reduzir 2 pontos).

Esqueleto: Morto-vivo — Subterrâneos/Ruínas — 1-6 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 6 — ENERGIA 5 — Espada, arco e flecha, machado.

Os Mortos-vivos mais comuns, os Esqueletos só podem ser realmente feridos por armas de impacto; armas com lâminas causam-lhes apenas a perda de 1 ponto de ENERGIA.

Fera da Pedra: Criatura mágica — Em qualquer lugar selvagem — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 8 — ENERGIA 11 — Grande punho.

Espíritos elementais presos em rochas, que se transmutam em formas humanóides para atacar. Armas com lâminas, como espada, causam-lhes apenas 1 ponto de dano.

Ghoul: Morto-vivo — Ruínas/Subterrâneos — 1-3 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 8 — ENERGIA 7 — 2 Ataques — Punho humano.

Se um Ghoul — um cadáver pútrido e reanimado de aparência bastante horrenda — conseguir acertar 4 vezes um determinado alvo, a vítima ficará paralisada por 15 minutos, e poderá então ser devorada pela criatura.

Gigante: Humanóide — Cavernas/Subterrâneo — 1-3 —

Hostil — Baixa — HABILIDADE 9 — ENERGIA 10 — 2 Ataques — Grandes punhos.

Há muitas raças desses enormes humanóides; o que descrevemos acima é um Gigante das Cavernas. Sua pele cinzenta lhe permite surpreender seus oponentes, fazendo o primeiro ataque sem oposição, 5 entre 6 vezes (5-6).

Goblin: Humanóide — Colinas/Planícies/Subterrâneos — 1-6 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 5 — ENERGIA 5 — Espada, machado, punhal de arremesso.

Parecendo Orcs menores e submissos (mas tão nojentos em seus hábitos quanto seus parentes maiores), os Goblins preferem viver próximo à natureza, apesar de também serem encontrados servindo Orcs nos exércitos do mal.

Homem-Lagarto: Humanóide — Matas/Pântanos/Ruínas/Subterrâneos — 1-6 — Hostil — Mediana/Alta — HABILIDADE 8 — ENERGIA 8 — Lança, espada, besta.

Esses humanóides altos, fortes e reptantes, malévolos e guerreiros, são temidos por seu hábito de pegar humanos para escravos de suas minas de ouro.

Homem-Pássaro: Humanóide — Colinas — 1-6 — Neutro — Mediana — Baixa — HABILIDADE 10 — ENERGIA 8 — Grande garra.

Humanóides alados, com cabeça de pássaro, tipicamente encontrados nas Colinas Moonstone. Se acertarem e jogarem contra a HABILIDADE, eles podem erguer a vítima no ar antes de largá-la novamente.

Homem-Peixe: Humanóide — Rios/Cavernas — 1-4 — Inamistosa/ Hostil — Baixa — HABILIDADE 7 — ENERGIA 6 — Tridente (como Lança).

Esses seres, com olhos saltados, são meio-peixes/meio-humanos (veja na Aventura II de *Dungeoneer*).

Imitador: Monstro — Subterrâneos — 1 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 9 — ENERGIA 8 — Grande punho.

Essa bolha disforme de matéria cinzenta pode transformar-se num objeto comum de masmorra, digamos um baú ou uma porta. Quando sua vítima em potencial a investiga, ela fica presa e o Imitador transforma parte de si mesmo num punho. Vítimas presas lutam com uma penalidade de -2 em sua HABILIDADE.

Larva de Rocha: Inseto — Subterrâneos — 1 — Inamistosa — Baixa/Nenhuma — HABILIDADE 7 — ENERGIA 11 — Grande mordida.

Esses imensos escaravelhos comedores de rocha mastigam seus caminhos pelo mundo subterrâneo.

Lobisomem: Humanóide — Em qualquer lugar — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 8 — ENERGIA 10 — 2 Ataques — Grandes garras.

Quando a lua está cheia, alguns humanos transformam-se em criaturas e vagam pela noite matando tudo o que encontram. Qualquer um que for mordido por um Lobisomem se transformará em Lobisomem na próxima lua cheia. As estatísticas valem apenas para os homens na forma de Lobisomem.

Lobo: Animal — Em qualquer lugar selvagem — 1-6 — Hostil — Mediana/Baixa — HABILIDADE 7 — ENERGIA 6 — Grande mordida.

Lobos podem ser encontrados vagando, caçando em bandos, por todo o norte de Allansia.

Manticore: Monstro — Em qualquer lugar selvagem/Subter-

râneos — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 12 — ENERGIA 18 — 2 Ataques — 2 grandes garras e 1 ferrão.

Esta criatura bizarra e altamente perigosa tem um rosto humano, a juba e o corpo de um leão, asas de couro semelhante às de um morcego e uma cauda de escorpião. Após um ataque de garra bem-sucedido, uma vítima deve *Testar a Sorte* com sucesso ou *Esquivar-se*, do contrário ou então será picado pelo ferrão venenoso e sofrerá a perda de mais 6 pontos de ENERGIA!

Minotauro: Humanóide — Subterrâneos/Ruínas — 1 — Hostil — Mediana — HABILIDADE 9 — ENERGIA 9 — 2 Ataques — Grandes punhos.

Esse humanóide com cabeça de touro normalmente habita o coração de um labirinto subterrâneo.

Ogre: Humanóide — Em qualquer lugar — 1-6 — Hostil — Mediana/Alta — HABILIDADE 8 — ENERGIA 10 — 2 Ataques — Arma ou Grandes punhos.

Esses humanóides imensos e animalescos são parentes dos Orcs e muito semelhantes, podem ser encontrados liderando um bando deles.

Orc: Humanóide — Em qualquer lugar — 1-6 — Inamistosa/Hostil — Mediana — HABILIDADE 6 — ENERGIA 5 — Espada, lança, alabarda.

Orcs são os mais comuns de todos os humanóides do mal, e eles infestam toda Allansia. São malévolos, covardes, cruéis e totalmente nojentos!

Rato Gigante: Animal — Subterrâneos — 2-7 — Inamistosa — Baixa — HABILIDADE 5 — ENERGIA 4 — Pequena mordida.

Ratos Gigantes são uma ameaça a qualquer um que estiver

explorando velhas ruínas, masmorras ou sistemas de esgoto de uma cidade antiga.

Rato Humano: Humanóide — Subterrâneos/Ruínas — 1-6 — Inamistosa — Baixa — HABILIDADE 5 — ENERGIA 6 — Pequena garra ou arma.

Esses humanóides mutantes, com cabeça de rato, são adeptos de cercar seus isolados domínios com armadilhas e ciladas.

Troglodita: Humanóide — Subterrâneos — 2-12 — Inamistosa — Mediana — HABILIDADE 5 — ENERGIA 4 — Punhal, arco e flecha.

Esses pequenos humanóides disformes habitam cavernas bem distantes da superfície do mundo.

Troll: Humanóide — Em qualquer lugar — 1-3 — Neutra/Hostil — Mediana/Alta — HABILIDADE 9 — ENERGIA 9 — 2 Ataques — Machado de guerra, alabarda, espada.

Esses grandes e feios humanóides, aparentados com os Orcs e semelhantes, são grosseiros e mal-humorados, mas gostam de brincadeiras onde outras criaturas ficam seriamente feridas. Este é um Troll Comum; há muitas outras raças.

Zumbi: Morto-vivo — Subterrâneos/Ruínas — 1-6 — Hostil — Baixa — HABILIDADE 6 — ENERGIA 6 — Pequena garra.

Parecendo cadáveres recentemente enterrados e já se decompondo, esses mortos-vivos são normalmente comandados por um feiticeiro que esteja por perto, pois são lentos e burros.

Tesouro

Muitas criaturas inteligentes terão seu próprio tesouro, seja em Moedas de Ouro, em algumas gemas brilhantes, uma arma finamente trabalhada, ou até mesmo alguma coisa mágica. Para algumas criaturas, você terá um artigo específico em mente: uma chave para abrir uma porta mais adiante na aventura, uma poção ou arma que serão úteis, esse tipo de coisa.

Para as ocasiões em que não houver nenhum tesouro em especial e você quiser escolher algum ao acaso, simplesmente jogue um dado e verifique na tabela abaixo o tipo de criatura que está envolvida; jogue uma vez para cada uma das criaturas presentes. *Nota*: a maioria das criaturas mantém seus tesouros em seu covil; se elas forem encontradas longe dele, não estarão carregando nada. Os tesouros costumam estar escondidos; no entanto, se uma criatura humanóide tiver uma arma mágica, ela pode muito bem a estar usando.

Dado	Humanóide	Monstro	Morto-vivo	Todas as outras
1	nada	nada	nada	nada
2	1-3 MO*	nada	nada	nada
3	1-6 MO*	1-3 MO*	nada	nada
4	2-12 MO*	1-6 MO*	1-6 MO*	nada
5	Item especial†	2-12 MO*	2-12 MO*	1-3 MO*
6	Item especial mais 1-6 MO†	Item especial†	Item especial†	1-6 MO*

** – Moedas de Ouro*

† – Jogue dois dados e compare o resultado com a tabela de Itens Especiais, a seguir.

Itens Especiais

Dado	Item e explicação
2	Machado encantado; some 1 ponto à HABILIDADE de seu usuário
3	Poção de Invisibilidade (funciona como o feitiço)
4	Saco mágico; pode guardar 5 itens como se pesassem apenas como um
5	Flecha de prata, não é mágica mas pode ser útil contra certos seres
6	1-6 jóias, valendo 10 MO cada uma
7	1-3 gemas, valendo 25 MO cada uma
8	Pergaminho contendo um feitiço de *P.E.S.* — pode ser usado uma vez por qualquer pessoa
9	Poção de cura — funciona como o feitiço de *Energia*
10	Punhal mágico, tão malfeito que reduz 2 pontos da HABILIDADE (fato desconhecido por quem o segura)
11	Poção envenenada; causa 1-6 pontos de dano
12	Espada encantada; some 2 pontos à HABILIDADE de seu usuário.

Sinta-se livre para substituir seus próprios itens favoritos pelos existentes nessa tabela. Dê um valor baixo ou alto a item poderoso, deste modo ele não será tão facilmente encontrado como os itens mais fracos, e sempre inclua alguns itens ruins para contrabalançar com todos os bons e manter os Aventureiros sempre alertas!

FOLHAS DE AVENTURAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Aspen Darkfire

JOGADOR:

IDADE: 25

RAÇA/ PROFISSÃO: Aventureira Elfo

M / F: F

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial: 8	*Inicial:* 17	*Inicial:* 11
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES:	*Valor:*
Arco e Flecha	11
Esconder-se	9
Conhecimento das Florestas	10
Conscientização	10
Magia	10

FEITIÇOS:	*Gasto de Energia*
Escuridão	1
Rajada de Fogo	1
Ilusão	1
Imagens-Fantasma	2
Energia	1

DINHEIRO: 8MOs 4 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

Espada
Arco

PROVISÕES: 2

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Aspen Darkfire é a filha renegada de um príncipe Elfo menor, da Floresta de Yore. Movida por uma curiosidade insaciável de descobrir tudo sobre o mundo "exterior", ela abandonou, há 4 anos, uma vida de intermináveis dias refrescantes, na floresta dourada. Ela sabe que jamais poderá voltar para sua família, mas às vezes recebe notícias dela, através de outros Elfos. Desde então ela tem andado pelas terras ao norte do Rio Águas Brancas, procurando e encontrando aventuras em muitas terras.

PERSONALIDADE

Os Elfos que deixam suas sagradas florestas, para aventurar-se no mundo, são alegres, pessoas otimistas que aparentemente nunca se irritam. Aspen está sempre contando piadas, até mesmo nas situações mais perigosas. Ela é muito elegante e graciosa, e o único jeito de deixá-la chateada é pedir-lhe que faça alguma coisa que a torne fedorenta ou suja. Ela é muito sábia para seus poucos anos, mas, na maior parte do tempo, parece tratar tudo como se fosse uma grande diversão!
Aspen Darkfire usa roupas verde-musgo que certamente já viram muita ação, pelo menos baseando-se na quantidade de remendos e cerzidos que elas contêm!

CITAÇÕES

"Eu digo, pessoal, somos em menor número de novo, não é? Será um belo espetáculo!"
"Só para variar, bem que o velho feiticeiro podia arrumar uns Orcs que não tivessem um mau hálito!"
"Eu não faria isso se fosse você..."

NOTAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Jerek Stormgard

JOGADOR:

IDADE: 25

RAÇA/
PROFISSÃO:
Mercenário humano

M/F: M

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial: 10	*Inicial:* 20	*Inicial:* 8
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES:	*Valor:*
Espada	13
Besta	11
Esquivar-se	12
Cavalgar	12
Conhecimento do Mundo	12

FEITIÇOS: *Gasto de Energia*

DINHEIRO: 12MOs 0 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

Espada
Besta
Punhal

PROVISÕES: 2

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Jerek Stormgard saiu da pequena cidade-estado de Kaan, que fica a norte do Porto Blacksand. Ele serviu como guerreiro mercenário por toda Allansia desde que fugiu de casa aos 15 anos, após ter acidentalmente matado seu melhor amigo, enquanto praticavam luta de espadas.

PERSONALIDADE

Apesar de seus poucos anos, Stormgard é um mercenário durão e experiente. Ele já viajou por toda a Allansia e matou quase todos os tipos de monstros que há para serem mortos (e também mais alguns que não deviam ser mortos). Sua experiência em combate pode ser atestada pelas cicatrizes gêmeas ao lado de seu olho esquerdo.

Fisicamente, ele está em excelentes condições; mas parece haver alguma coisa calculista e fria ele. É uma pessoa quieta na maior parte do tempo, e normalmente permite que os outros tomem as decisões; mas ele é muito confiante em suas próprias capacidades — e bastante impiedoso, quando entra numa luta.

CITAÇÕES

"Hhummmph!"
"Vamos láááää!!!"
"Vamos lá, Orc, alegre meu dia!"

NOTAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Gordo Brondwyn

JOGADOR:

IDADE: 18

RAÇA/
PROFISSÃO:
Ladrão humano

M/F:M

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial: 9	*Inicial:* 17	*Inicial:* 12
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES:	*Valor:*
Punhal	10
Escalar	10
Trapaça	12
Truque de Mãos	11
Esgueirar-se	11

FEITIÇOS: *Gasto de Energia*

DINHEIRO: 13MOs 2 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

3 Punhais
Corda e espigões
Ferramentas para Abrir Fechaduras
Dados viciados

PROVISÕES: 2

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Esse Aventureiro sombrio foi criado nas ruas cheias da cidade-estado de Fang, ao norte do Chiang Mai. Após perder seus pais durante a peste, quando tinha somente 11 anos, ele e seus 4 irmãos cresceram nas sarjetas, surripiando comida das lojas, dormindo em becos, lutando para manterem-se vivos.

Aos 12 anos, Gordo (um apelido, diminutivo de outro nome que ele não usa desde a morte dos pais) cometeu seu primeiro roubo; aos 14, foi admitido na Guilda de Ladrões de Fang e aprendeu muito sobre a arte do crime. Dois anos depois, porém, o desejo de andarilho o tomou e desde então ele têm viajado por toda Allansia como aventureiro.

PERSONALIDADE

Gordo é silencioso como um gato, escorregadio como uma enguia e pode escalar mais rápido do que um macaco. Ele também é muito esperto e cheio de recursos, mas não fala muito sobre isso porque não gosta de chamar a atenção sobre si. Se alguma vez os Aventureiros estiverem em perigo real, ele é aquele que vai surgir com algum plano inteligente para tirá-los "dessa fria".

Apesar de suas ligações criminosas, Gordo tem princípios fortes, e o principal deles é sua lealdade a seus amigos Aventureiros. Ele não roubará deles — nem fará deliberadamente qualquer coisa que os machuque de algum modo.

CITAÇÕES

"Achei que isso podia acontecer!"
"Isso deve ter-lhes dado algo em que pensar!"
"Por sorte, acontece que tenho aqui comigo.. "

NOTAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Grimbold Tornhelm

JOGADOR:

IDADE: 27

RAÇA/ PROFISSÃO: Anão guerreiro

M/F: M

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial: 9	*Inicial:* 22	*Inicial:* 7
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES:	*Valor:*
Machado	12
Visão no Escuro	11
Combate Desarmado	10
Detectar Armadilhas	10
Conhecimento do Subterrâneo	11

FEITIÇOS: *Gasto de Energia*

DINHEIRO: 14MOs 0 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

Uma machado de guerra muito grande

PROVISÕES: 2

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Grimbold, filho de Hakkim, chefe do clã Tornhelim, foi criado numa pequena comunidade mineira de Anões nas Colinas Moonstone. Por um certo tempo ele também trabalhou nas minas de ouro, mas sua paixão por licor forte — e brigar quando bêbado — tornaram-o impopular. Desde que deixou as minas da família, ele tem andado pela Planície Windward, sem nenhum objetivo especial, brigando e bebendo, procurando por alguma coisa que preencha sua vida.

PERSONALIDADE

O Anão típico é azedo, resmungão e de pouca paciência, e Grimbold é um Anão típico. Perturbá-lo é muito fácil e não muito sábio, pois ele tem um grande machado de guerra e adora bater nas coisas com ele — principalmente em Orcs.

Ele também é muito ganancioso, especialmente por a tesouros. Ele é fascinado por objetos brilhantes e reluzentes, sobretudo se souber que são preciosos. Para Grimbold, dinheiro é a fonte de todos os prazeres. Além do dinheiro, ele diverte-se muito com comida e bebida. A menos que seja cuidadosamente vigiado, ele beberá até cair sempre que tiver a oportunidade.

CITAÇÕES

"Se disser isso outra vez, rasgo sua maldita cara de orelha a orelha!"

"Já é hora de pararmos para comer?"

"OURO!!!"

NOTAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Axel Wolfric

JOGADOR:

IDADE: 20

RAÇA/ PROFISSÃO: Guerreiro (bárbaro) humano

M/F: M

HABILIDADE
Inicial: 8
Atual:

ENERGIA
Inicial: 21
Atual:

SORTE
Inicial: 8
Atual:

HABILIDADES:	*Valor:*
Espada de Duas Maos	10
Esgueirar-se	10
Força	10
Conhecimento das Florestas	10
Magia	9

FEITIÇOS:	*Gasto de Energia*
Medo	1
Sorte	1
Energia	1

DINHEIRO: 6 MOs 3 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

Espada de duas mãos maciça
Espada
Lança
Pé de coelho da sorte

PROVISÕES: 3

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Criado em meio às estepes geladas, ao norte de Kaypong, no distante nordeste de Allansia, Wolfric é filho de um bárbaro, caçador do cervo da neve, famoso por seu trabalho de curtir couro, e membro da tribo Bárbara Stormchild. Ele tem andado pelas terras a nordeste de Allansia, por vários anos, sem juntar muita fortuna, e recentemente seguiu mais para sul à procura de aventura de verdade.

PERSONALIDADE

Com dois metros de altura e músculos sólidos, Axel poderia carregar um Yeti adulto sobre os ombros. Mas com toda sua força, ele é um cara simples, não acostumado às terras civilizadas. Apesar de se sentir abestalhado com as cidades, procura não demonstrar demais e se gaba de como seu povo é forte comparado ao civilizado. Porém, quando colocado em numa situação com a qual não está familiarizado, fica confuso e provavelmente ofenderá alguém por acidente.
Apesar dos bárbaros conhecerem alguns feitiços, nenhum deles lança clarões ou faz coisas que sejam claramente não naturais; Ele os considera como talentos naturais e nada demais. Ele certamente vai bater em alguém que o acusar de estar usando "feitiçaria", o que vê como um grande mal.

CITAÇÕES

"Não gosto do cheiro desse chão de pedra."
"Na minha tribo treinamos nossas filhas para matar Orcs desde os 6 anos!"
"Nunca confie num feiticeiro!!!"

NOTAS

FOLHA DE AVENTURAS

NOME: Baradas Rangor

JOGADOR:

IDADE: 19

RAÇA/
PROFISSÃO
Mago humano

M/F: M

HABILIDADE	ENERGIA	SORTE
Inicial: 6	*Inicial:* 18	*Inicial:* 11
Atual:	*Atual:*	*Atual:*

HABILIDADES:	*Valor:*
Esquivar-se	7
Línguas	8
Truque de Mãos	7
Conhecimento do Mundo	8
Magia	9

FEITIÇOS:	*Gasto de Energia*
P.E.S.	2
Rajada de Fogo	1
Levitar	2
Sono	2
Energia	1
Fraqueza	1

DINHEIRO: 15MOs 0 SPs

TESOURO

EQUIPAMENTO:

Espada
Cajado
Livro de Feitiços
Sapo morto (fresco)

PROVISÕES: 2

PONTOS DE EXPERIÊNCIA:

HISTÓRICO

Filho de um mercador muito viajado de Silverton, na Allansia central, Rangor foi aprendiz de um antigo feiticeiro sábio quando ainda muito jovem. Quando seu mestre foi morto como resultado de um encantamento, mal traduzido da Allansia antiga, Rangor dedicou-se ao desejo de conhecimento e experiência, e saiu para conhecer o mundo.

PERSONALIDADE

A maioria dos feiticeiros é do tipo estudioso, que gasta seus anos de juventude sobre velhos livros. Por essa razão eles muito raramente tornam-se Aventureiros. Quando o fazem, é porque provavelmente estão tão curiosos sobre o mundo que não aguentam ficar num lugar por mais do que apenas um dia.

Rangor é jovem, forte, entusiasmado e totalmente curioso. Se houver algum problema a ser encontrado, ele estará lá; é quase como se estivesse sendo levado a ver praticamente tudo o que há para ser visto neste mundo, antes de chegar aos 30!

CITAÇÕES

"Grande, vamos nessa!"
"Gostaria de saber o que há atrás desta porta..."
"Gostaria de saber como é que você conjurou um desses..."

NOTAS

COLEÇÃO AVENTURAS FANTÁSTICAS
mais de dez milhões de cópias vendidas no mundo inteiro

SCAN por DVAR
HTTP://dungeon6.blogspot.com

Envie seus amigos em

AVENTURAS FANTÁSTICAS!

Agora você e seus amigos podem criar suas próprias aventuras de fantasia!

Imagine-se como mestre de jogo e seus companheiros como um grupo de aventureiros. Você irá mandá-los para combater o feiticeiro maligno ou recuperar o tesouro do dragão? A escolha é sua, e DUNGEONEER torna o emocionante mundo de fantasia acessível através de regras simples e de fácil manuseio.

Você pode introduzir regras e cenários mais complexos, a medida que você e seus amigos ganhem experiência como diretor e personagens. Então, está pronto? Deixemos a aventura rolar.

Escrito por
Marc Gascoigne e Pete Tamlyn.

Ilustração e capa por
Jonh Sibbick

RPG AVANÇADO

EDITORA
MARQUES SARAIVA

ISBN: 85-85238-48-8